MAI 1994 NUMÉRO 28

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

CADEAU la BD de Hulk

SATURN

Elle arrive !

- **DRAGON BALL Z, le test**
- **REPORTAGE CHEZ SEGA OF AMERICA : Sega Channel, le nouveau rêve américain**
- **LANDSTALKER, la solution (2e partie)**
- **LES NOUVEAUX JEUX SEGA VUS AU SALON DE LONDRES, etc.**

T 4702 - 28 - 30,00 F

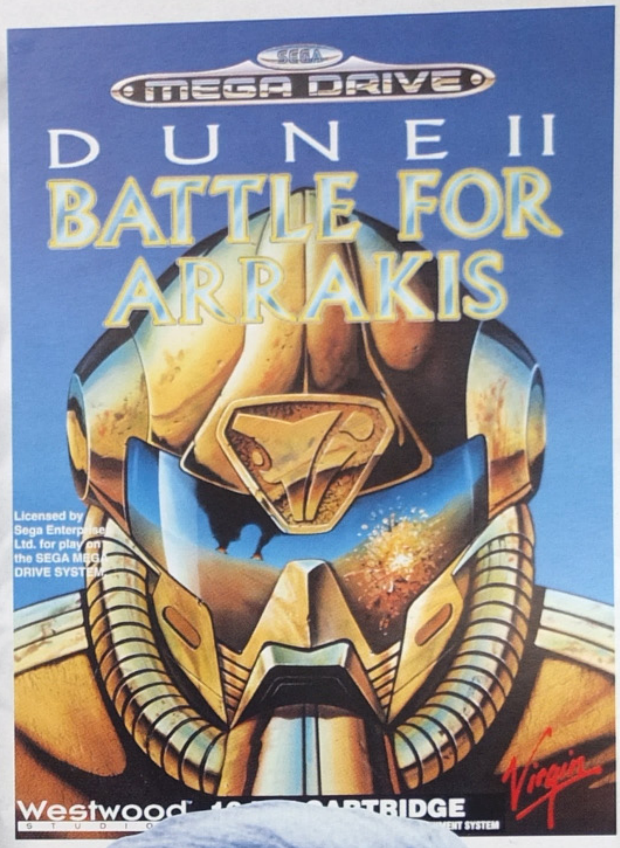
N°28 • MAI 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

"Il est suffisamment rare d'avoir des jeux à la fois passionnants et intelligents pour se permettre de passer à côté.."

JOYPAD FEVRIER 94

"Amateurs de jeux de stratégie, vous allez être servis!"

SUPERSONIC JANVIER 94



Une "petite merveille."

CONSOLE+ JANVIER 94

"Un Wargame palpitant."

MEGAFORCE JANVIER 94

3615

VIRGIN GAMES

Trucs, astuces, infos & cadeaux

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE

36 68 94 95

(2,19 F la minute)

Virgin

DUNE is a trade mark of Dino De Laurentiis Corporation and licensed to MCA/Universal Merchandising, Inc. © 1984 Dino De Laurentiis Corporation. All rights reserved. Licensed to Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. ©1993 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. ©1993

Nº6 Maggie à Perpète-Les-Oies

SOMMAIRE

N° 28 MAI 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Certes, nous n'y sommes pas encore mais nous allons vivre une année 1995 fantastique et encore, le mot est faible, fantasmagorique serait peut-être plus approprié, et puis non, tiens, fanstasticosuper est le bon. Non, non, lui non plus ne me convient pas. Génialomégadémentiellement extraordinaire pourrait l'être... Oui, peut-être. Enfin, il est sûr que 1995 sera une année passionnante pour tous les amateurs de technologie et de jeux vidéo. Avec une machine comme la Saturn (bien joué, c'est la couv' de ce numéro !), toutes les audaces, tous les miracles, toutes les joies seront permis. Si, si, je ne plaisante pas, nous somme à la limite du commencement d'une nouvelle ère. D'une ère nouvelle en quelque sorte, où Mega Force sera toujours présent pour vous tenir informé de ce qui se passe dans le monde Sega.

On s'en aperçoit chaque jour, Sega est de plus en plus présent sur le marché. Après le lancement du Mega-CD, c'est désormais au tour du Multi-Mega de voir le jour. Superbe machine, très "Hi-Tech", Sega vise là un public plus vieux, plus enclin aux nouvelles technologies et montre une fois de plus son dynamisme par rapport à la concurrence. En trois ans, nous avons vu successivement débarquer en France, la Megadrive, la Game Gear, le Mega-CD, le Multi-Mega, et la prochaine étape sera les "32 bits" avec, avant la fin de l'année, la Megadrive 32 et l'année prochaine, la Saturn. Si vous avez misé Sega, vous avez eu raison, l'avenir le confirmera. "Keep on reading Mega Force, The Ultimate Sega Magazine" !

SCHMÜRZ

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ 4
NEWS : LES 1ERES PHOTOS DE LA SATURN 8
NEWS 11
L'ECTS DE LONDRES 14
SEGA-SAGA : LE SEGA CHANNEL 20
ABONNEMENT "SONIC" 23
ABONNEMENT 27
SAYONARA 28
SAYONARA : DRAGON BALL Z (MD) 30
ZOOM : LES JEUX À QUATRE 34
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS 36
HIT-PARADE 56
DERNIERES SORTIES 57
LES MEGASCORES 57
EN DÉTRESSE 102
LES SECRETS DE MEGA FORCE 106
PETITES ANNONCES 112

LES PREVIEWS

SONIC SPINBALL (GG) 26
WORLD CUP USA'94 (MS-GG) 24

LES MEGA JEUX

LANDSTALKER (MD) - 2E PARTIE 37
VIRTUA RACING (MD) 96

LES NOUVEAUTÉS

ALADDIN (MS) 72
BILL WALSH' COLLEGE FOOTBALL (M-CD) 91
CAESAR'S PALACE (GG) 90
DUNE : BATTLE FOR ARRAKIS (MD) 62
HULK (MD) 58
HYPER DUNK (MD) 88
MARKO'S MAGIC FOOTBALL (MD) 92
NIGHT TRAP (M-CD) 66
PETE SAMPRAS TENNIS (MD) 86
POWER STRIKE 2 (GG) 77
REN & STIMPY (MD) 70
STREETS OF RAGE 3 (MD) 78
SUB-TERRANIA (MD) 82

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, et Michaël CAMBOUR • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, BENJI, PASCAL, Alain MILLY • **Dossier :** LANDSTALKER réalisé par **MANU, DANBOSS et FRAMY** et VIRTUA RACING réalisé par **MANU et JULIEN** • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires • Ce numéro comporte un encart central 16 pages détachable, folioté indépendamment du magazine.

votre courrier

Bonjour à tous et à toutes ! Un immense merci pour votre abondant courrier auquel nous essayons de répondre ci-dessous. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :

SCHMÜRZ - MEGA FORCE,
103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Hi Schmürz !
Abonnée depuis quelques temps, je me décide enfin à prendre ma plume pour t'écrire ! Je possède une Game Gear et j'aurais voulu avoir quelques renseignements de la part d'un maître avisé...
1) Je dois déménager pour me rendre en Californie du Sud, pourrai-je acheter des jeux là-bas et les mettre sur ma Game Gear française ?
2) Si j'achète une Megadrive (Genesis) là-bas, pourrai-je me servir des codes empruntés dans ton mag ?
Voilà, ce serait très aimable à toi de me répondre, car je ne pourrai malheureusement pas te réécrire de sitôt. Bisous.
Anne FALIGANT (31).

How do you do, Anne !
1) Il n'y a pas de problème de compatibilité avec les jeux Game Gear. Tu peux acheter n'importe quelle cartouche pour Game Gear, qu'elle soit japonaise, américaine ou française, il n'y a aucun problème. Les cartouches Game Gear sont universelles, ce qui n'est pas le cas des jeux Megadrive qui sont protégés.
2) Lorsque nous donnons des codes sur des jeux, nous les donnons pour les versions françaises. Car lorsqu'un jeu est converti en français, des modifications peuvent lui être apportées et les codes peuvent très bien être modifiés ; surtout les codes Action Replay qui sont vraiment spécifiques pour chaque cartouche. Il se peut donc que certains codes fonctionnent, mais ce n'est pas garanti à 100%. Cela dit, cette explication est valable pour les jeux que tu achèteras aux States en version américaine. Si, en revanche, tu emmènes tes jeux français pour Megadrive, et à la condition impérative d'avoir un adaptateur (type "Megakey" par exemple) pour les lire sur la Genesis, les codes devraient fonctionner.
Bon voyage et envoie-nous une carte postale !

● Salut, ô maître Schmürz !
J'aimerais te poser quelques questions à tout hasard... mais d'une grande importance pour moi. Les voici :
1) Qu'est-ce qu'une voix ou un bruitage digitalisé et non-digitalisé ?
2) J'aimerais savoir si Sega a prévu pour le Mega-CD une aventure des "Teenage Mutants Hero Turtles" ?
3) Dans le Zapping de "Ground Zero Texas", j'ai lu "nombre de CD = 2". J'aimerais savoir s'il faut mettre les 2 CD dans la console (je vais peut-être l'acheter !) ?
4) Dans un lunapark, en Belgique, j'ai vu un jeu génial en arcade, c'était "Astérix", oui, oui ! Titre simple ! Mais c'était un Beat Them Up, à la Streets of Rage, avec beaucoup de voix, réalisé par Konami. Ce jeu sortira-t-il sur M-CD ?
Merci de me répondre !

Salut à toi, élève Segamaniaque,
1) Tout d'abord, "digitalisé" est un anglicisme qui signifie "numérisé" en bon français. Lorsque l'on parle de sons (ou de graphismes) digitalisés, il s'agit de sons non synthétiques, la synthèse sonore consistant à produire ou reproduire de toutes pièces un son à partir de zéro. Pour mieux t'expliquer, imagine-toi la fabrication d'un jeu comme Dune sur CD par exemple. Durant le jeu, à chaque fois qu'il y a des dialogues, tu entends la discussion comme si elle se passait juste devant toi entre deux personnes réelles. Normal, car ce sont en fait de vraies voix enregistrées, puis numérisées et reproduites par la machine. Ce sont en général des acteurs qui prêtent leurs voix aux personnages du jeu. Pour ce qui est des graphismes, c'est la même chose : on retranscrit le réel pour qu'il soit utilisable par la machine. Par exemple, vous filmez une scène de la vie de tous les jours avec un camescope. Si vous voulez digitaliser cette séquence vidéo, il faut numériser chacune de ses images, pour que la Megadrive (par exemple) puisse les utiliser. Lorsque l'on parle de séquences vidéo entièrement digitalisées, on a affaire au "Full Motion Vidéo".
2) Pour le moment, rien de tel nous a été annoncé par Sega. Mais cela reste une excellente idée, à suivre de près dans les prochains mois.
3) Regarde bien attentivement ton Mega-CD si tu en as un : tu n'as qu'un seul lecteur de CD, tu n'en as pas deux. Alors, à ton avis, comment le Mega-CD se débrouille pour utiliser deux CD pour "Ground Zero Texas" ? En fait, à un moment donné du jeu, celui-ci te demandera d'éjecter le CD n°1 et d'insérer le CD n°2 pour poursuivre le jeu, tout simplement.
4) Astérix de Konami est en effet l'un des hits d'arcade 1992. Mais, malheureusement, il n'y a aucune prévision de le voir sur MD ou Mega-CD, car Astérix existe déjà sur Megadrive sous le nom de "Astérix and the Great Rescue". Mais sait-on jamais ?...
Merci de me poser des questions !

● Salut à toi, Grand Schmürz !
Je voudrais que tu me répondes vite.
1) Quand Super Street Fighter 2 va sortir sur Megadrive ?
2) Qui est ton créateur ?
3) Où as-tu été créé ?
4) Quand as-tu été créé ?
5) Quand Streets Of Rage 3 sera disponible sur Megadrive ?
Merci d'avance pour tes réponses. Salut !
Nicolas LOREK (94).

Voilà, voilà, ne sois pas si pressé, elles arrivent, tes réponses !
1) Normalement, l'ultime version de Street Fighter 2, connue sous le nom de "Super Street Fighter 2" devrait sortir sur Megadrive pour cet été, mais rien n'est encore réellement définitif.
2) Mon créateur graphique est le dessinateur Alain Bertrand.
3) Sur du papier.
4) J'ai fait ma première apparition dans les pages du Mega Force n°2 en tant que "notation" pour les jeux. Plus les caractéristiques du jeu étaient bonnes, plus j'étais content, comme toujours d'ailleurs !
5) L'excellent "Streets Of Rage 3" est prévu pour la fin mai sur Megadrive. Et il est testé dans ce numéro. Allez, ne me remercie pas, c'est tout naturel !

● Avé Schmürz,
Je viens pour un combat, les règles : je pose les questions, tu donnes les réponses (please) !
1) J'ai acheté une Megadrive 2 en 93 et dès que j'ouvre mon Mega Force, je vois le projet d'une nouvelle console, je ne peux quand même pas changer toujours de console, alors pourquoi tant de production ?
2) Sur Game Gear, quand on veut jouer à deux, faut-il avoir une cartouche dans les deux consoles ?
3) J'ai la manette 6 boutons, mais il y en a un septième : le bouton MODE, à quoi sert-il ?
4) Que préfères-tu entre Shining in the Darkness, Landstalker et Shining Force sur MD ?
Salut, de la part d'un membre du club Sega.
Marc, le Segamaniaque fou.

J'accepte le défi, que le combat commence !
1) Franchement, s'il n'y avait pas tant de production comme tu dis, on en serait encore à la Master System, ou "pire"... Le progrès technique est en marche, et il est normal que la technologie évolue, par générations successives. Surtout dans le domaine de l'informatique, qui s'est caractérisé ces dernières années par une baisse monumentale des composants électroniques (de fait, autrefois, des machines puissantes comme celles qui se profilent à l'horizon auraient coûté un prix astronomique, inabordable pour le commun des mortels). Mais je t'accorde volontiers qu'en ce moment, il y a des nouvelles consoles qui apparaissent de tous les côtés, et c'est un peu le chaos pour les joueurs qui ne savent plus trop quoi acheter.
2) Il faut bien évidemment une cartouche pour chaque console lorsque vous jouez à deux en connectés, sinon cela ne fonctionne pas du tout.
3) Le septième bouton "MODE" sert à passer du mode manette trois boutons au mode manette à six boutons. C'est pour ceux qui préfèrent n'utiliser que trois boutons au lieu de six. Cette option sert à ceux qui ont du mal à s'habituer aux nouvelles manettes à six boutons.
4) Ces trois jeux sont magnifiques tous les trois, mais je te dirai que je préfère Landstalker parmi les trois ; ensuite je mettrais Shining Force et enfin, Shining in the Darkness. En tous cas, ces trois jeux t'offriront de nombreuses heures de jeu à travers l'immensité de vastes pays.

● Bonjour à toute la rédac' de Mega Force !
Je ne passerai pas par les banals compliments habituels, car je trouve Mega Force tout aussi bien qu'un autre mag concurrent. Je suis honnête, moâ ! De toute façon, ce n'est pas celui qui dit le plus de bien qui verra sa lettre publiée... Sinon, j'en ai des milliers et des milliers en réserve !
Pour commencer, je voudrais parler personnellement à Destroy. "Dis moi, Jean-Marc, tu pourrais au moins aller faire un petit coucou dans Joypad de temps en temps (ça dérange personne, que je cite le nom d'un autre mag ? Tu pourras le censurer, si tu veux...) ! Tous les lecteurs seront ravis de te lire à nouveau... T'étais

mon testeur préféré. Mais tu t'es cassé ! Ouiiiiiinnnnnn ! Voilà, j'ai parlé à Destroy, snif, on peut enchaîner...
Je trouve très bien les dossiers "Les Comics en fête" parus dans les deux derniers numéros de Mega Force. Mais ce serait sympa si tu pouvais mettre une petite idée des prix de chaque BD, parce que certains lecteurs (j'suis pas l'seul, j'espère) ont autre chose à faire de leur journée que de téléphoner à Album.
Et puisque t'y es, et moi aussi, pourquoi ne pas faire, en rubrique mensuelle, quelque chose sur les diverses nipponeries (mangas en tout genre, posters, etc.) ? Hein ? Ce serait pas cool, ça ? Je suis sûr que je ne suis pas le seul lecteur à m'intéresser à ce genre de trucs !
Pour faire "original", je vais te poser une petite question sur la sortie d'un jeu. Est-ce qu'un jeu, quel qu'il soit, s'inspirant du célèbre écrivain anglais JRR Tolkkien, imaginateur d'un autre monde, avec plein d'elfes, de nains, d'hobbits, d'orques... verra le jour sur une machine Sega ? Je suis un fan d'Heroïc Fantasy !
Maintenant, je voudrais me la jouer un peu critique ! Les tests des jeux, ainsi que leur notation, sont nets et précis. Mais on a comme l'impression de ne pas être très à l'aise face aux commentaires. T'as qu'un encadré à part, sans nom, sans photo... c'est tristounet ! Il pourrait au moins avoir le nom du testeur, parce que j'espère qu'il y en a plusieurs ! On sait au moins à qui on a affaire, et de cette façon, quand nos avis ne seront pas d'accords, on devra plus que flinguer une personne, plutôt que toute la Rédac' ! Destroy, par exemple, est un testeur que j'adore !
Pour finir, une dernière critique, c'est pas vraiment de ta faute, mais quand même ! On trouve au milieu du mag, des pubs du genre : comment rencontrer des filles, êtes-vous prêt pour votre première fois, comment sortir avec une fille sans perdre son indépendance, et des trucs du genre, ben ça me fait bien marrer, ça ! Non seulement parce que c'est con, mais aussi parce que c'est dans un magazine de jeux vidéo à bonne mentalité. Quand on trouve ce genre de pub dans les OK ou Salut, on se dit encore que c'est excusable, mais là, c'est de l'abus ! Je sais bien qu'il faut que tu gagnes ton fric, mais dis quand même à ta régie de faire attention aux pubs qu'elle passe.
Voilà, c'est enfin fini. Y'a plus qu'à dire "Ciao" !

Girlman, Kong VIU IEP (94).

Juste après avoir entr'aperçu ta lettre, je me suis dit de suite que tu étais un accro des jeux vidéo et que ça ne datait pas d'aujourd'hui, n'est-ce pas ? Mais pour une fois, laissons la parole à l'un de nos testeurs, fétiche et adoré de tous : J'm Destroy...
Salut, Pei Uiv Gnoc (t'avais écrit ton nom en verlan, non ? Ah bon, excuse-moi !). Je te remercie pour tes compliments, ils me touchent beaucoup. En ce qui concerne Joypad, malheureusement, je ne crois pas que cela soit possible. Même si TSR, Traz, Greg et Prezôôô sont mes potes, Joypad est désormais un magazine confrère, ce qui veut tout dire. Pour en revenir à tes questions qui n'en sont pas, je suis heureux d'apprendre que tu as apprécié le dossier "les Comics en fête". Nous sommes aussi des fans de BDs de Comics et de Mangas, et autant que possible, nous essayerons de parler de cette actualité aussi mais uniquement si elle est liée à celle des jeux vidéo, ce qui n'est malheureusement pas toujours le cas. Pour les prix, il ne faut pas nous en vouloir, nous ne sommes pas un catalogue commercial, et nous ne faisons que remercier Album de la gentillesse avec laquelle ils nous ont prêté leurs matériels. Mais en aucun cas ils sont les vendeurs "exclusifs" de ces B.D., les prix peuvent donc varier d'un revendeur à l'autre...
À ma connaissance, il n'existe pas de jeu basé sur le Seigneur des Anneaux en préparation sur Megadrive. Lord Of The Ring d'Interplay existera bel et bien, mais sur Super Nintendo.
En ce qui concerne la pub, je suis d'accord avec toi, mais ce n'est pas mon domaine. Je préfère les jeux vidéo, c'est largement plus cool.

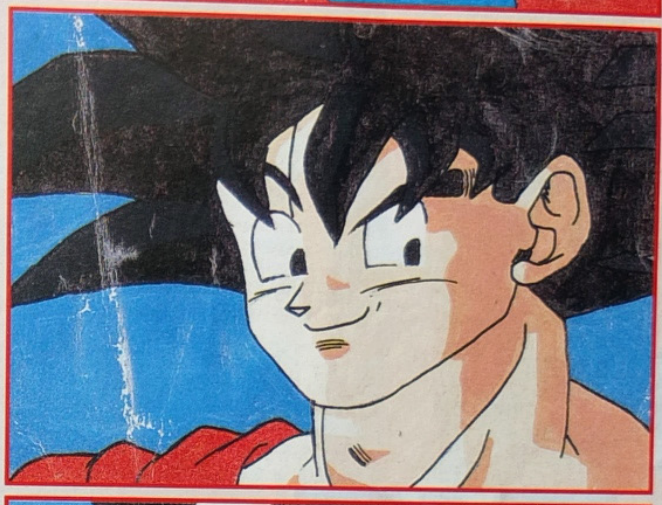
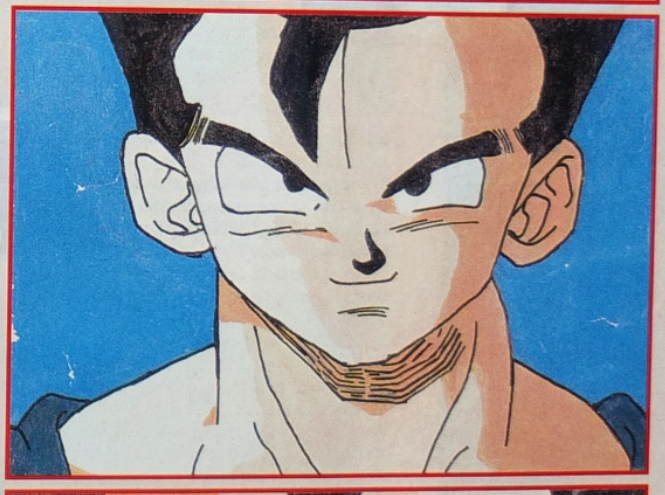
Ciao, J'm Destroy.

● Cher Schmürz,
Je voudrais te poser quelques questions :
1) Quelle est la date de sortie de Dragon Ball Z ?
2) Heart of the Alien sortira-t-il sur Megadrive ?
3) Pourrais-tu nous donner quelques codes pour Another World sur Megadrive ?
4) Y-aura-t-il un Rocket Knight 2 ?
5) Y-aura-t-il un jeu pour dessiner avec la console Megadrive , meilleur que Art Line ?

Damien Dozias.

Merci beaucoup pour ta lettre. Et vous qui n'osez pas m'écrire, faites comme Damien qui a pris son courage à deux mains et surtout sa plume pour m'écrire à propos de problèmes qui le tracassaient !
1) La sortie officielle de Dragon Ball Z sur Megadrive est prévue aux environs du 15 juin prochain.
2) Heart Of The Alien ne sortira pas sur Megadrive mais sur Mega-CD. De plus, il sera disponible sous le nom d'Another World I & II.
3) Attention, fidèle lecteur, ne mélangeons pas tout. Les astuces et les aides de jeu, c'est dans les secrets de Mega Force et dans les "Détresses", mais pas dans le courrier. Faudrait pas mélanger tout le bazar, c'est déjà assez compliqué comme ça ! Mais rassure-toi, il y en aura dans notre prochain numéro !
4) Les programmeurs de Konami travaillent actuellement sur Rocket Knight 2. Nous espérons tous qu'il sera aussi bien, si ce n'est mieux, que le premier.
5) Normalement, My Paint devrait sortir prochainement sur Mega-CD. C'est, semble-t-il, le successeur de Art Line sur MD. Toujours est-il que dans ce cas, il faut avoir un Mega-CD, mais le programme offrira sûrement beaucoup plus d'options.

● Salut Schmürz !
Je sais, ce n'est pas souvent qu'une fille t'écrit, mais je suis une si grande Segamaniaque —et une dingue de ton mag (d'ailleurs je le suis depuis le premier numéro)—, qu'il fallait bien que je t'écrive. Voilà, j'ai plusieurs questions à te poser qui m'empêchent de dormir :
1) Vers quand sortira "Dragon Ball Z" sur MD ?
2) Sera-t-il possible de sauvegarder des dessins dans "My Paint" sur M-CD ?
3) Est-il prévu en France le dessin animé de Sonic The HedgeHog (celui qui passe en Amérique) ?
4) Pourrais-tu me donner une adresse à Paris où sont vendues les BD de Sonic,

Vincent Magnaval
18 – Bourges.

votre courrier

puisque je n'en ai trouvé ni à Tonkam, ni à Junku (BD Jap et US) ?
5) Y-aura-t-il un Train Sega cette année ?
6) Le CDX se nomme Multimédia ou Multiméga CD-Rom ? Si, c'est Multimédia, qu'est-ce qu'est le MultiMega, alors ?
7) Au numéro 26, vous avez mis un tips sur Sonic 3, mais ce tips, est-ce vraiment pour Sonic 3 ?
8) Quand parlerez-vous de la Mars, de la Titan, de la Jupiter ou encore du projet X ?
9) Que penses-tu de mon dessin ou plutôt de la "Soniquette" que j'ai inventée ? Ce n'est pas Amy, même si elles se ressemblent physiquement, mais celle que j'ai inventée est une guerrière et elle s'appelle Solly.
J'espère que tu publieras ma lettre même si elle est un peu longue. Salut à tous et bon courage !

Mary, une Sonicmaniaque,
qui l'est de trop (94).

Toute l'équipe se joint à moi pour te féliciter de ta fidélité envers Mega Force, pourvu que ça dure encore longtemps ! Et pour tes questions, je pense que tu pourras passer des nuits tranquilles après les réponses qui suivent.
1) Dragon Ball Z est déjà sorti au Japon, il sera disponible en France entre le 15 et le 20 juin prochain. Le test de la version japonaise figure d'ailleurs dans ce numéro, et mate aussi nos News...
2) Sache que le Mega-CD possède une mémoire intégrée pour les sauvegardes, ce qui te permettra de sauver tes plus beaux dessins pour les montrer ensuite et épater tous tes copains et copines. En effet, cette mémoire ne s'efface pas quand tu éteins la console.
3) Comme pour les États-Unis, Sonic The Hedgehog devrait effectivement débarquer en dessin animé en France. Au jour d'aujourd'hui, seuls les anglais peuvent en profiter.
4) Eh oui, tu trouveras la BD de Sonic dans toutes les librairies ! Dans un magazine qui s'appelle Sonic !
5) Normalement, l'aventure du train Sega continue et se perpétue cette année encore pour le plaisir de tous les joueurs Sega disséminés à travers toute la France.
6) Désolé, c'est une erreur de notre part, le CDX se dénommera en France le "Multi-méga".
7) Je vois que tu as l'œil ! En effet —et nous l'avions rectifié dans notre numéro suivant—, il ne s'agit pas d'un tips pour Sonic 3, mais pour Sonic-CD.
8) Lorsque l'on disposera de réelles informations et pas seulement de vulgaires "supputations"...
9) Ton dessin est vraiment superbe, c'est pourquoi nous le présentons ce mois-ci dans la rubrique du courrier. Ce n'est pas tous les jours que l'on a droit à des petits chefs-d'œuvre de ce genre. C'est vraiment très beau, toutes mes félicitations !
Salut à toi et envoie-nous d'autres dessins toujours aussi magnifiques...

● Hello, Big Schmürz !
J'espère que tu vas répondre à ma lettre, c'est la troisième fois que je t'écris. Je te félicite pour ton magazine, bon, passons aux choses sérieuses.

Mary (94).

1) J'ai une Megadrive, huit jeux, deux manettes et une Arcade power Stick. Est-ce que ça vaut le coup de la revendre pour acheter un Mega-CD ?
2) Quelle est la différence entre la Megadrive et la Megadrive 2 ?
3) Qui est le plus performant entre le Game Genie et l'Action Replay Pro ?
4) Quelle est la différence entre le Menacer et le revolver que vous avez présenté dans le n°26 ?
5) Peut-on les utiliser sur les mêmes jeux ?
6) Quelle est la différence entre le Mega-CD et le Mega-CD 2 ?
7) Doit-on avoir la Megadrive 2 pour pouvoir jouer au Mega-CD ?
8) Quel est le meilleur jeu entre Mortal Kombat et Eternal Champions ?
9) Est-ce qu'une compilation des trois Sonic est prévue sur Megadrive ?

Gabriel (66).

Eh bien, tu vois que tes lettres ont fini par aboutir, la troisième est la bonne !
1) Ta question signifie que tu n'as pas bien compris ce qu'était le Mega-CD... Il faut que tu saches que le Mega-CD n'est qu'une extension pour la Megadrive, et ne constitue en aucun cas une console à part entière, qui serait autonome. Pour mieux te faire comprendre, et en utilisant une analogie débile, on pourrait presque dire que le Mega-CD, en quelque sorte, remplace le port cartouche, et que les CD correspondent aux cartouches. Le Mega-CD se branche sur le côté droit de la Megadrive formant un ensemble compact. Donc, si tu veux t'acheter un Mega-CD, il ne faut pas que tu vendes ta Megadrive, évidemment.
2) En gros, il n'y a aucune différence, sauf au point de vue physique et aspect extérieur. Au point de vue technologique, elles sont 100% compatibles. Leurs seules différences résident dans leur "look", et de manière générale, la Megadrive 2 a été très simplifiée.
3) Au point de vue "performances", les deux cartouches sont parfaitement efficaces. Leur différence réside dans le concept : le Game Genie est un accessoire qui ne fonctionne qu'avec les codes fournis par le constructeur, tandis que l'Action Replay permet de chercher soi-même ses codes. Voilà, à toi de choisir !...
4) Le Menacer et le revolver de Lethal Enforcers de Konami ne sont pas compatibles entre eux. En effet, le revolver est spécifique au jeu Lethal Enforcers, dommage...
5) Relis la réponse ci-dessus si tu n'as pas tout compris. De fait, ta question était pertinente car les signaux auraient pu être compatibles, mais pour des raisons commerciales, on comprend que chaque constructeur désire diffuser son propre "gun"...
6) Au départ, le "Mega-CD" est l'appellation japonaise de la machine. Pour éviter une confusion possible entre la machine japonaise et la française (standard différent), le Mega-CD a été distribué officiellement en France sous l'appellation "Mega-CD 2", qui correspond de plus à l'appellation "Megadrive 2". Mais...
7) ...Tu peux très bien avoir une Megadrive 1 pour utiliser le Mega-CD 2. En fait (mais ce n'est pas un problème), le support du Mega-CD 2 qui reçoit la Megadrive est calculé précisément pour la taille de la Megadrive 2. Lorsqu'on y installe une Megadrive 1, il y a un petit bout qui dépasse car la MD 2 est plus compacte que la MD 1. Mais cela ne pose aucun problème technique, c'est une pure question d'esthétique et tout fonctionne parfaitement.
8) Pour ce qui est de départager ces deux jeux, je me contenterai de suivre les indications des notes données à chacun des jeux. Ainsi Mortal Kombat avait obtenu 94%, et Eternal Champions 95%. En effet, comme le montrent

si bien ces deux notes, ces deux jeux sont équivalents mais Eternal Champions a un petit quelque chose en plus.
9) Pour le moment, une telle compilation n'a pas été programmée chez Sega. Surtout qu'au point de vue mémoire, il faudrait une cartouche gigantesque pour accueillir les trois Sonic sur Megadrive. Mais cela arrivera peut-être un jour...

● Salut Schmürz,
Je te passe les commentaires pour t'expliquer que ton mag est super-hyper-mega-cool...
J'ai lu que bientôt, il y aurait une extension pour la Megadrive nommée Mars qui coûterait 400 à 500F et qui comblerait les défauts de la Megadrive. Dis-moi s'il te plaît tout ce que tu sais, je t'en supplie et publie ma lettre !

Un Martien
qui ne connait pas assez la Mars...

Pour tout t'avouer, je préfère mille fois lorsque vous vous passez de tous les commentaires, en particulier avec tous les superlatifs encombrants !
Pour en revenir à ta question, Sega est en train de développer un système dénommé "Megadrive 32" (et non pas Mars, qui est uniquement le nom du projet) qui permettra de booster votre Megadrive et combler ses quelques lacunes. Nous t'invitons à te référer à notre précédent numéro (ce que tu as peut-être déjà fait !), et notamment à l'interview de Mr Lavanant, le "big boss" de Sega France. Nous n'en savons pas plus pour l'instant (et rien encore à propos de son prix), le but de la manip' consistant à transformer la Megadrive, qui tourne en 16 bits, en Megadrive 32 bits. Ce qui constituerait une étape intermédiaire, en attendant la Saturn. Mais attendons d'en savoir plus à propos de tous les projets Sega, il faut laisser les choses se faire, et il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment.

● Salut Schmürz,
Tout d'abord, bravo pour le magazine, qui est très bien foutu, indispensable pour les fous de Sega. Je m'appelle Frédéric, j'ai 19 ans, en 1ère année de Fac (Littéraire) et voici mes questions :
1) Est-ce que Sonic 3 sortira sur Game Gear ?
2) À Noël dernier, je voulais acheter la Megadrive, mais vu le projet Saturn, je préfère mettre mes sous de côté pour l'acheter à sa sortie. Crois-tu que c'est un bon choix ?
3) J'aurais voulu acheter Sonic Chaos sur Game Gear. Sais-tu si le jeu vaut le coup ? Lui a-t-on attribué une note ? Si oui, laquelle ? Et est-il vrai que l'on peut choisir de jouer avec Sonic ou Tails dès le début de ce jeu ?
4) Y-a-t-il de nouveaux jeux de rôles prévus sur Game Gear (car il y en a très peu) ?
5) Est-ce que Jungle Book vaut lui aussi le coup sur la portable Sega ?
Merci de bien vouloir répondre à ces petites questions, et à bientôt !

Frédéric COLLEY (76).

Bonne chance pour tes années d'études à la Fac, de la part de toute la Rédaction ! Passons maintenant à tes questions :
1) Pour le moment, Sonic 3 n'est absolument pas prévu pour la Game Gear. Un jour, peut-être...
2) Comme tu le dis si bien, il ne s'agit que d'un projet, donc rien de vraiment certain à 100% quant à sa date de disponibilité. C'est justement là que se pose le problème du "choix", et il est très difficile de répondre à ta question de façon définitive car le critère déterminant est bien financier. C'est-à-dire que si tu es "court" en finances au point de programmer tes achats plus d'un an à l'avance, c'est clair —dans l'absolu— qu'il vaut mieux attendre. Mais au point de vue ludique (et n'ayant aucune date précise de sortie pour la Saturn), c'est tout de même un peu frustrant d'attendre aussi longtemps avant de pouvoir s'éclater sur sa console ! Et c'est à toi de calculer si tu penses pouvoir "amortir" (au sens comptable du terme) l'achat intermédiaire d'une Megadrive durant toute cette période d'attente, ou non...
3) Si tu veux passer de bons moments avec Sonic et Tails sur ta Game Gear, à défaut de Sonic 3, Sonic Chaos est bien ta solution. Tu peux choisir au début lequel des deux persos tu désires utiliser pour le niveau. Ce jeu fut noté à sa sortie à 70% en version Master System, et la version Game Gear est identique.
4) À première vue, il n'y a pas de nouveaux jeux de rôles prévus pour les mois à venir. Ne t'inquiètes pas, de toute façon, tu n'es pas le seul à attendre d'autres "RPG" sur Game Gear...
5) Sur la portable Sega, comme sur les autres consoles, Jungle Book est très bien, et l'on y prend beaucoup de plaisir à y jouer pendant des heures et des heures. Mais enfin, essaye-le avant pour te rendre compte de quel type de jeu il s'agit.
Salut et à bientôt !

● Salut, Segamaniaque Schmürz !
1) Est-ce que Pugsy est un jeu bien ?
2) Il vaut mieux prendre NBA Jam ou NBA ShowDown 94 ?
3) J'aimerais avoir Cool Spot. Est-ce bien ?
À bientôt et ce serait sympa de publier ma lettre...

Ronan LE DORLOT (53).

Salut, Segamaniaque Ronan !
1) Sur Megadrive, Pugsy a été noté 88%. Ce qui veut dire en réalité que le jeu est sympathique, mais sans plus. Pour mieux te rendre compte de l'intérêt du jeu, tu devrais l'essayer chez un copain ou dans un magasin spécialisé.
2) Au point de vue basket, il faut faire un choix important entre les différents styles de jeu. Ainsi, NBA ShowDown 94 est plus porté vers la simulation, tandis que NBA Jam, c'est vraiment de l'arcade pure. À toi de voir ce qui te convient...
3) Pour passer de nombreux bons moments, je te conseille fortement de te procurer Cool Spot, qui est vraiment à hurler de rire et qui est excellemment réalisé.
À bientôt dans le courrier de Mega Force !

HEP, VOUS LÀ-BAS !

Oui, vous, c'est bien à vous que je m'adresse : n'hésitez pas à nous envoyer vos dessins personnels ! Toutes vos œuvres sont les bienvenues ! À vos crayons...

CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

Précise au 1/16e de seconde

16 BITS

270°
Boutons de tir rotatifs

N°1 Mondial

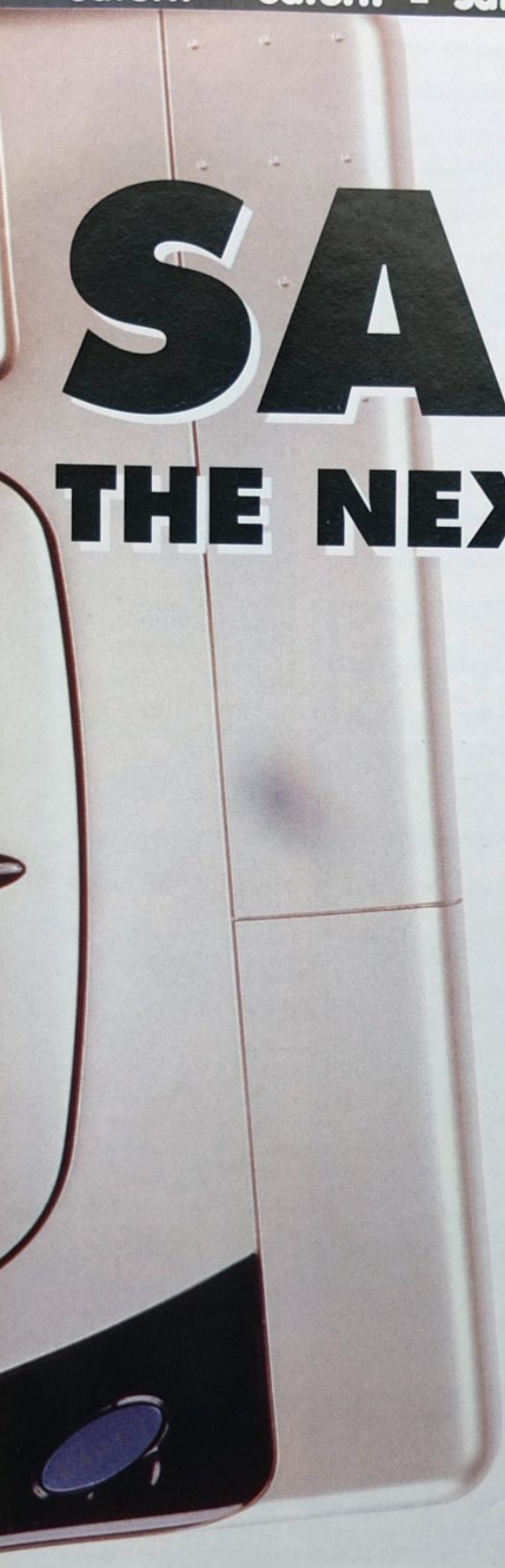
Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

*Manette d'arcade PROGRAMMABLE
*4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde
*Tir Turbo indexable à 3 positions
CONQUEROR 2 pour console Super Nintendo 16 bits - CONQUEROR 3 pour console Sega Megadrive

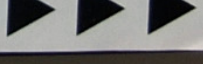
QuickShot

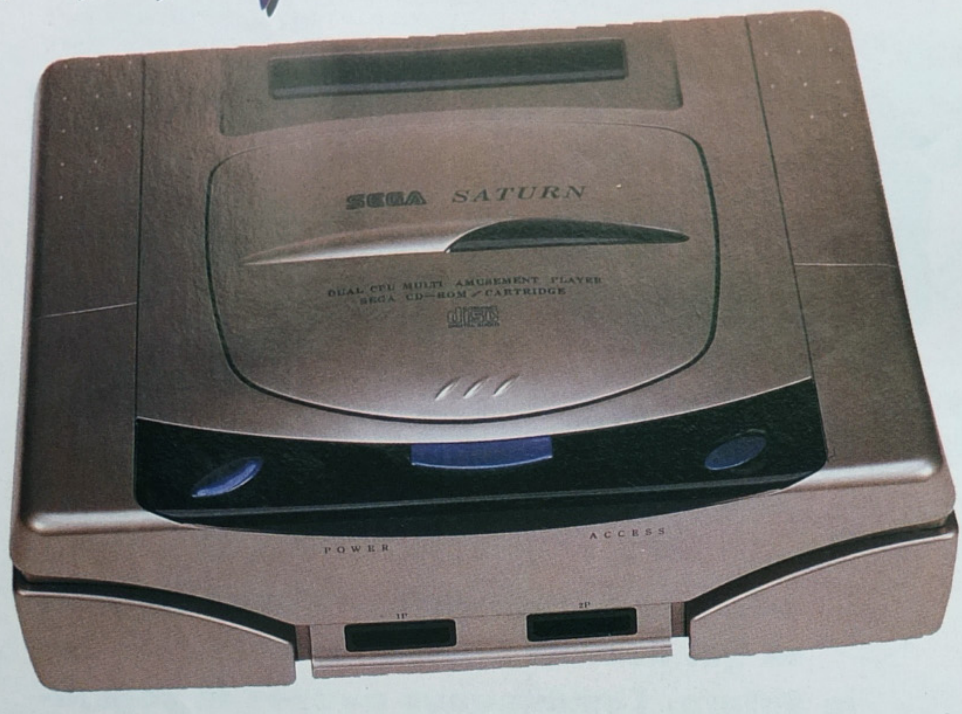
SEGA SATURN
DUAL CPU MULTI AMUSEMENT PLAYER
SEGA CD—ROM / CARTRIDGE
COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
OPEN



SATURN
THE NEXT GENERATION

Nous vous montrons enfin une photo de ce qui devrait être la forme finale de la Saturn. Comme vous pouvez le constater, le lecteur CD sera placé devant le port cartouche. En revanche, contrairement à ce que laissaient supposer les dessins précédents, la forme de la Saturn devrait donc être carrée, un carré de 25 cm de côté plus exactement. De ce point de vue-là, la Saturn devrait ressembler à la 3DO REAL de Panasonic. Bien entendu, les concepteurs de la Saturn nous ont précisé que la forme de leur future console pourrait subir quelques transformations d'ici le Tokyo Toy Fair, le salon nippon du jouet, l'équivalent du CES de Chicago en quelque sorte. Mais une chose est certaine, les modifications ne devraient être que très légères, vu la beauté de l'engin...



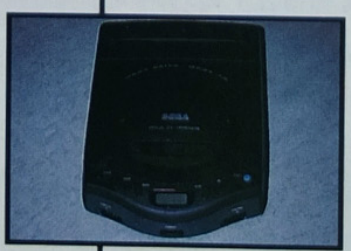


SATURN LA FICHE TECHNIQUE

Formats de lecture :	CD-Rom Cartouche
Processeurs centraux :	2 x SH2 (32 bits, architecturé RISC, 25 MHz)
Processeur sonore :	68EC000 (c'est un 68000)
DSP :	DSP 24 bits
Mémoire :	16 Mbit (mémoire de travail) 12 Mbit de mémoire Vidéo 4 Mbit de mémoire Son 4 Mbit de mémoire tampon (pour le CD-Rom) 4 Mbit IPL Rom
Couleurs :	16.777.216 affichables simultanément
Définition max. :	2048 x 1024
Gestion de polygones :	900.000 par seconde
Effets spéciaux :	Goraud Shading (ombrage) Texture Mapping Rotation, Zoom, Morphing 5 plans superposables maximum 2 plans pour les rotations 2 plans pour les zooms 2 pour les fenêtres (menu)
Son :	Système PCM (32 canaux) Système FM (8 canaux)
Prix approximatif :	2500 Francs
Option :	Système MPEG (compactage-décompactage des données)

LES ÉDITEURS DANS LES "STARTING-BLOCKS"

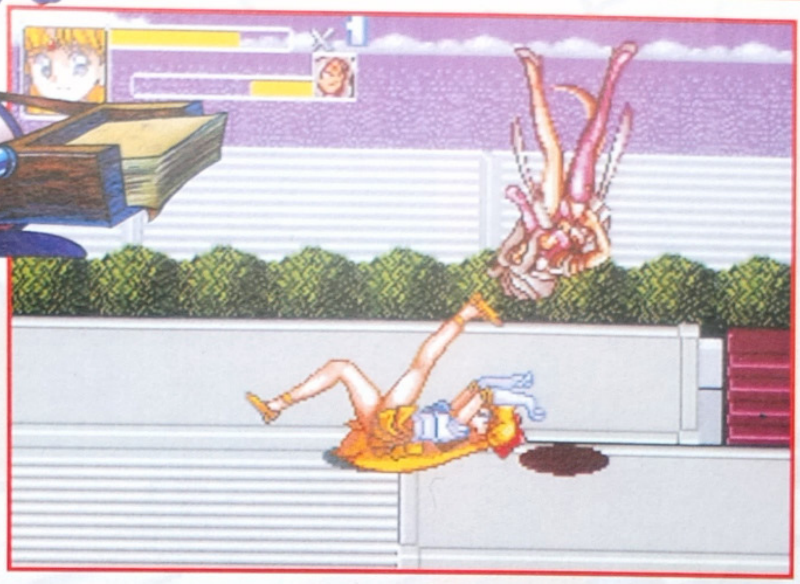
Les éditeurs se mettent enfin en branle. Pas moins de six éditeurs annoncent enfin officiellement leur intention de programmer des jeux sur la future 32 bits et 150 éditeurs sont également sur la liste mais à titre provisoire. Voici donc, en exclu', la liste des six éditeurs : Capcom, Konami, Taito, Namco, Hudson Soft et Bandaï. D'après ces éditeurs, des jeux seraient déjà prêts pour la Saturn, dont Daytona US pour seul exemple, chez Sega. Bien entendu, d'autres éditeurs préparent également des jeux, dont Sunsoft, Game Arts, Compile, Sims, Sonic, Data East et Treasure. Sega n'est pas en reste puisqu'il annonce en bloc Virtua Fighter (qui devrait être mis en vente avec la Saturn), Virtua Racing et trois autres jeux dont des jeux de foot et des jeux d'action en 3D. Enfin, TBS annonce également Ecco The Dolphin sur la prochaine Sega. Les informations —très succintes— que nous avons sur ce dernier tendent à montrer que le jeu sera un véritable film où la qualité graphique n'aura de comparable que l'animation des dauphins. Plus proche, paraît-il, des animations des images de synthèse vues à Imagina que de la version Megadrive. On n'en espérait pas moins !



SEGA EN CAMPAGNE...

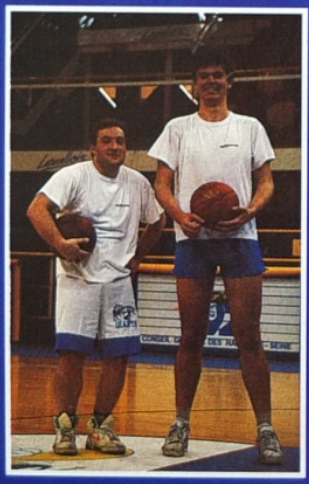
La Saturn, la Megadrive 32, le Mega-CD, la Megadrive, le Mega Jet (une Megadrive avec joypad intégré), l'Activator, le Sega Channel... Le monde Sega s'élargit à vue d'œil. Comment ne pas rester admiratif devant tant de machines qui se cotoient et se succèdent... Un ordre de succession très alléchant, d'ailleurs : d'abord l'adaptateur "Megadrive 32", que nous vous avons présenté le mois dernier, avec lequel les possesseurs de Megadrive pourront mettre un pied dans l'univers des 32 bits. Ensuite vient le Mega Jet et le monde des portables "puissance 2", qui s'ouvre à nous. Que dire du Sega Channel et de la possibilité de jouer à des tonnes de jeux, en se connectant sur une chaîne câblée moyennant un abonnement tout à fait abordable ? Et enfin, la Saturn pour la nouvelle génération enfin ouverte à tous !

SAILOR MOON
MEGADRIVE / BANDAÏ



Après le succès de Dragon Ball sur Megadrive, anticipé à juste titre dans l'hexagone, l'éditeur japonais Bandaï récidive avec l'adaptation de Sailor Moon sur console Sega prévue pour le mois de juin 1994. Cette série, qui génère un fort audimat en France comme au Japon, sera dans le style des Final Fight et autres beat them up de même acabit, à ceci près que les héroïnes de l'anime (sorte de Magical Girls à la Gigi) remplaceront les gros bras habituels.

HYPER DUNK, le LSCB parle...



Connaissez-vous l'équipe du Levallois Sporting Club Basket ? Les joueurs y sont très bons mais pour nous en assurer, nous avons envoyé nos deux meilleurs agents secrets, qui s'étaient déguisés en basketteurs professionnels... Ainsi dissimulés, ils ont échangé quelques ballons, ont fait quelques tirs et mêmes des smashes. Sur le terrain, grâce à leur talent, ils ont pu soutirer des informations aux deux joueurs de l'équipe, Patrick Cham et Christian Garnier. L'interrogatoire étant top secret, nous ne pouvons vous révéler que les deux informations suivantes : Christian Garnier possède une Megadrive qu'il utilise en cachette lorsque tout le reste de la famille est couché. Il n'aime pas trop les jeux de basket mais préfère ceux de football américain. Il a une idée pour un jeu de basket mais nous n'avons pas pu en savoir plus pour l'instant. Peut-être faudra-t-il en venir aux tortures... Patrick Cham pense que ces types de jeux sont très bien pour les jeunes, c'est un complément de distraction et ils apprennent à se concentrer mais ils ne devraient pas être la seule raison de vivre d'un jeune... Enfin pour en revenir à HyperDunk, disons que les deux joueurs se sont défoulés comme des petits fous, mais qu'en définitive ils préfèrent une bonne partie de basket sur un vrai terrain, avec de vrais adversaires et de la vraie sueur !

(Si vous souhaitez lire l'interview top secret de ces deux super joueurs de basket, envoyez-nous une enveloppe avec un timbre et vous saurez tout !)

LE MULTI-MEGA,
PREMIERE CONSOLE MULTIMÉDIA PORTABLE

Nous vous en parlions depuis le CES de Las Vegas en janvier dernier, le MULTI-MEGA débarque enfin sur le marché français. Ce produit novateur associant une Megadrive et un Mega-CD dans une console à peine plus volumineuse qu'un CD audio portable (mais nettement plus lourde, il faut l'avouer) devrait se trouver dés le mois de mai prochain chez les revendeurs habituels pour la "modique" somme de 3 290 francs TTC. Livré avec un paddle six boutons, trois jeux (Sonic 2, Ecco The Dolphin CD, Road Avenver CD) et un CD de présentation de deux futurs jeux Mega-CD, Soulstar et Battlecorps, le Multi-Mega promet d'être la console passe-partout idéale pour les vacances. Elles sera de plus compatible avec le Mega 32 où sont déjà prévus Star Wars, Super Motocross et Virtua Fighter.

...TELEX ...TELEX

● Amateurs de brouettes en tout genre - ne voyez là aucune référence au Kamasutra !- tenez-vous bien ! Le dimanche 5 juin prochain, en faisant du tourisme dans les alentours d'une petite bourgade d'Eure et Loire appelée Oinville Saint Liphard, vous tomberez probablement sur le 5ème Grand Prix de la "Course à la Brouette" qui a lieu une fois l'an. De nombreux lots à gagner et une nouvelle discipline en passe de devenir officielle : la course de Caddie Ed. Leclerc contre ceux de l'Euromarché local. Quel rapport avec Mega Force, nous demanderez-vous ? C'est que l'Association Détente et Loisirs, organisatrice de la manifestation, a demandé une participation aux lots (stylos, gadgets...) à Sega France. Après la F1, la brouette ! Y'en a vraiment qui ne manquent pas de culot !

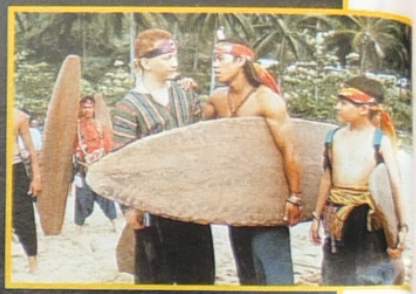
● Début Avril, Sega a lancé une nouvelle configuration pour la Game Gear. Désormais, pour 849 francs, on peut avoir une Game Gear ainsi que le jeu Aladdin, la meilleure vente française sur Megadrive l'année dernière.

● Acclaim, à qui l'on doit —entre autres— des jeux comme NBA Jam et Mortal Kombat, vient de se porter acquéreur de la société "Voyager Communication" qui édite les "Valiant Comics", pour la modique somme de 65 millions de dollars. Robert Holmes, le PDG d'Acclaim, a déclaré : "Valiant Comics est une acquisition intéressante, non seulement pour le business pur, mais également parce que l'industrie des Comics et celle du jeu vidéo sont intimement liées". Voyager Communication publie, entre autres, des Comics comme Ninjak, Bloodshot, Magnus Robot Fighter, et c'est la troisième entreprise américaine dans le domaine.

● Sunsoft participera au projet devenu réalité : le Sega Channel. Les deux premiers titres de la marque à voir le jour sur ce tout nouveau support, seront "Aero The Acro-bat" et "Balle's Quest", deux titres que l'on ne connaît pas encore en France.

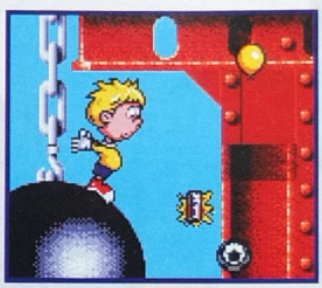
● EA Sports en Angleterre vient de créer une nouvelle association, la "EA Sports Tournament Club" permettant à ses membres de participer à des tournois organisés sur tous les jeux de sport de la marque. Les huit meilleurs joueurs de Grande-Bretagne se rencontreront lors d'une finale nationale à Londres. Une initiative intéressante que l'on aimerait voir en France. Attention tout de même : la carte de membre annuel vaut £8.99 (environ 70 francs) et la participation aux tournois s'élève à £7.99 (environ 62 francs), ce qui n'est pas franchement donné !

UNE GAME GEAR AU CINÉMA



De nombreux films ou dessins animés ont donné naissance à des jeux. C'est également le cas de SURF NINJAS, sur vos écrans de cinéma depuis le 4 mai, dont le jeu sortira bientôt sur Game Gear. Ne ratez pas le film, nous l'avons vu, et il faut l'avouer, l'histoire est drôle et intéressante. Drôle parce que les acteurs principaux sont des jeunes avec beaucoup d'humour et de charme... Intéressante parce que le plus jeune de ces trois acteurs possède une Game Gear (comme vous, peut-être) qu'il ne quittera pas de tout le film. Mais le plus étrange, c'est que la Game Gear a également un rôle dans le scénario du film ! En effet, on verra le jeune acteur jouer à Surf Ninjas et réussir ainsi à se tirer de mauvaises situations dans le film. Génial, non !?

MARKO'S MAGIC FOOTBALL
GAME GEAR / DOMARK



Nous n'allons pas vous raconter d'histoire car vous pouvez la découvrir en lisant le Zapping Megadrive de ce mois-ci. Admirez et imaginez ce que vous pourrez bientôt posséder sur votre Game Gear ! Le petit Marko, la balle au pied, va vous emmener dans une belle et longue aventure. La coupe du monde de football approche, et c'est une façon comme une autre d'y participer...

AX-101
MEGA-CD / SEGA

Le nombre de shoot them up sur Mega-CD augmente peu à peu. Un nouveau titre, dans la lignée de Wing Commander CD, avec vue depuis le cockpit, est prévu en France dans le courant de l'été. De la 3-D et de très nombreuses images digitalisées sont au programme de cette bataille spatiale très attendue, qui utilisera le même genre de technique de programmation que Sylpheed, une référence en la matière.

DRAGON BALL Z
MEGADRIVE / BANDAÏ

À compter du 15 mai prochain, les amateurs de la série Dragon Ball Z, tirée du manga d'Akira Toriyama, pourront faire des Kaméhaméha et des Final Flash (entre autres) sur leur Megadrive française. La version officielle du jeu, intitulée "L'Appel du Destin" et testée dans Sayonara de ce numéro, est en effet prévue avec des textes entièrement traduits dans notre langue natale, celle des Peuls. Amis Wolofs, prenez garde !

ITCHY & SCRATCHY

MEGADRIVE / ACCLAIM

Depuis toujours, le sport favori des chats est la chasse aux souris. Les matous sont munis de griffes très bien aiguisées et les souris se faufilent dans les recoins grâce à leur petite taille... La bataille est rude ! Vous allez pouvoir revivre ces aventures grâce à Itchy et Scratchy. Mais cette fois, plus de pitié ! Fatiguée d'être sans cesse obligée de se cacher, une petite souris a décidé d'assurer sa protection de "manière forte". Après avoir englouti quelques kilos de fromage, elle part se promener, une massue à la main. Mais le chat n'est pas si bête que ça et, lui aussi, s'empresse d'emporter une arme. Pour les passionnés de BD et de dessins animés, sachez que ces deux héros viennent des États-Unis et que vous pourrez en découvrir des images dans la prochaine Preview...

ACCLAIM ET SEGA SE MOBILISENT SUR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Sega et Acclaim ont signé un accord permettant à Acclaim de devenir le premier éditeur américain de jeux à développer sur les prochaines bornes d'arcade Sega. De plus, Acclaim annonce également le développement prochain de titres sur la Megadrive 32, ainsi que sur la Saturn. En ce qui concerne le premier titre, nous ne savons actuellement pratiquement rien. Chose certaine cependant, il s'agira de l'adaptation d'un film important qui sortira prochainement, dixit Acclaim. C'est vague, c'est flou, c'est donc encore Top Secret !

En utilisant la technologie Titan (la nouvelle technologie des machines d'arcade de Sega), qui met en œuvre —entre autres— trois microprocesseurs Hitachi 32 bits permettant d'avoir des graphismes en 3D très performants ainsi que des bruitages réalistes, Acclaim se lance également dans le secteur des jeux d'arcade. Avec une technologie nouvelle que l'on appelle le "Duel", vue pour la première fois au Nicograph 93 à Tokyo (le Salon des images de synthèse nippon, qui s'apparente à notre Imagina), Sega et Acclaim regroupent leurs savoir-faire ainsi que leurs technologies dans deux domaines complémentaires. Cela promet !

CANAL 21 — Comment RENCONTRER des filles ! 36 70 21 07

CANAL 21 — EXCLUSIF BOXPHONE — NOUVEAU — Créez votre répondeur personnel ! Laissez et Recevez des messages confidentiels au 36 68 21 41

CANAL 21 — DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS 36 70 21 12 BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

CANAL 21 — ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ? 36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK 36 68 21 88

CANAL 21 — Vous voulez gagner une console 3DO ? 36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 01

CANAL 21 — Affrontez ALIEN 36 68 80 33 — Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts !

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ? 36 68 21 88

CANAL 21 — Comment avoir du succès auprès des filles ! 36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ? 36 70 21 01

CANAL 21 — Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL ! 36 68 88 08 — Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

J'AI HONTE car je ne sais pas danser ! 36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart ! 36 70 21 01

CANAL 21 — Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ? 36 68 21 88

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE ! 36 70 21 07

CANAL 21 — COMMENT EMBRASSER LES FILLES ! 36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 101
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

ECTS de Londres

LONDRES PARLE AUX EUROPÉENS !

L'ECTS DE LONDRES QUI, RAPPELONS-LE, SE DÉROULE DEUX FOIS PAR AN, EST TOUJOURS L'OCCASION POUR NOUS, "JOURNALEUX", D'AVOIR UN COUP D'ŒIL OBJECTIF SUR LA TOURNURE QUE PREND LE MARCHÉ, MAIS ÉGALEMENT SUR LES DERNIERS TITRES QUI VONT ENVAHIR NOTRE ESPACE DE JEU, DÉLIMITÉ ACTUELLEMENT PAR TROIS MACHINES : LA MEGADRIVE, LE MEGA-CD ET LA GAME GEAR. RÉDUITE À L'ÉTAT DE RELIQUE, LA MASTER SYSTEM, EN CETTE FIN D'ANNÉE 93, VIENT DE VIVRE SES DERNIERES HEURES, MEME SI QUELQUES TITRES SORTENT ENCORE AUJOURD'HUI DANS LES ATELIERS DE SEGA. LA VIE EST BELLE, LES OISEAUX CHANTENT, SEGA GRIGNOTE SANS CESSE DES PARTS DE MARCHÉ SUR SES PRINCIPAUX CONCURRENTS ; VIVE LES SALONS (MAIS PAS LA BOUFFE ANGLAISE...) !

Reportage réalisé par J'm DESTROY

THE CHAOS ENGINE

MEGADRIVE / MICROPROSE

Un vilain baron, pas bon méchant à deux francs vingt —et encore je suis sympa—, veut dominer le monde. Pour réaliser ses fantasmes, les scientifiques à sa solde inventent une machine qui permet d'agir sur le temps et l'espace. Cette machine, c'est la "Chaos Engine". Après une modification malheureuse, la machine se révolte et transforme les animaux en bêtes sauvages. Pour détruire la Chaos Engine, une équipe d'élite de six mercenaires est constituée. Accompagné d'un second joueur dirigé par l'ordinateur ou par un partenaire, votre mission consistera à éliminer radicalement toutes les bestioles se trouvant sur votre route.

TS ondres

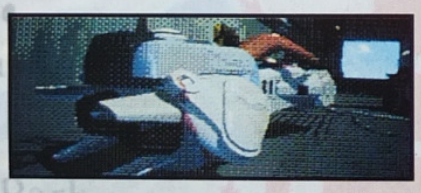
FUN'N'GAMES

MEGADRIVE / SONY

Principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous, Fun'n'Games est plus un produit d'éveil qu'un simple jeu. En tout, cinq "programmes d'éveil" seront disponibles dans cette cartouche : "Dynamite Drawing Board" est un utilitaire de dessin ; "Magic Music Machine" permettra aux Mozart en herbe de composer les musiques de leur choix avec 15 instruments et 28 effets sonores ; avec "Stylin' Stuff", il sera désormais possible d'habiller n'importe quel mannequin, ou de jouer les apprentis sorciers avec "Mix'N Match", ou à des petits jeux vidéo (vieux comme mes robes) dans "Arcade Avenue".

FLASHBACK

MEGA-CD / SONY

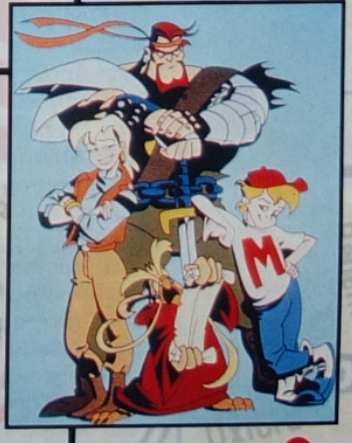


Cette version de Flashback est à vrai dire très peu différente de celle que l'on connaît sur Megadrive. Seul changement réellement flagrant : les scènes d'animation entre les niveaux, utilisant la méthode du "rotoscoping". Le son également a été largement amélioré par rapport à ce que l'on connaissait. Merci les studios d'enregistrement de Delphine !

MIGHTY MAX

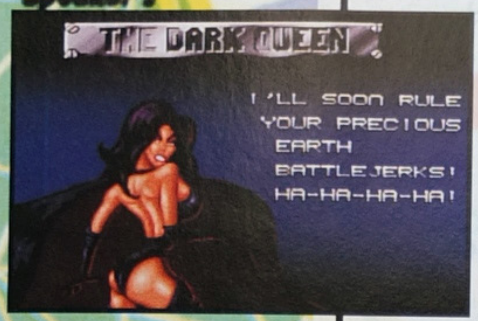
MEGADRIVE / OCEAN

Mighty Max est un héros de dessin animé, qui a connu aux USA un véritable succès dans les magasins de jouets lorsqu'il a été matérialisé en figurine, du genre Playmobile, Gi Joe et toute la clique. Jeu de plates-formes sur Megadrive, Mighty Max est composé de 25 niveaux qui vous feront parcourir monts et vallées, forêts tropicales, pyramides égyptiennes, j'en passe et des meilleures. Pour l'aider à accomplir sa tâche, Mighty Max pourra sauter, frapper, s'accroupir, ramper ou utiliser toute une panoplie d'armes. Mighty Max sera disponible sur Megadrive en novembre 1994.

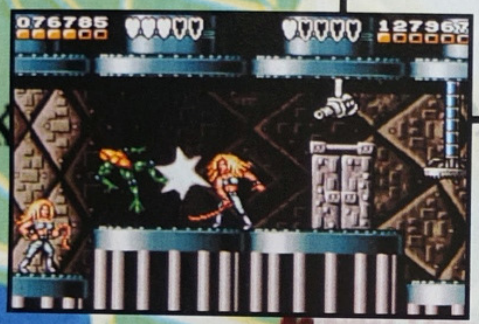


BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON

MEGADRIVE / SONY



Dans cette histoire qui mêle intimement celle des deux héros de Double Dragon et celle des Battletoads, les Forces du Mal se sont unies. Ainsi, la Dark Queen et le Shadow Boss se sont ligués pour enfin dominer le monde. Dans cette réalisation, pour combattre, le joueur aura donc le choix de diriger l'un des deux frères ou l'un des trois Battletoads. Pur "Beat'Em Up" à la Final Fight, pouvant se jouer à deux simultanément, Battletoads Double Dragon sera disponible au cours du troisième trimestre de cette année.



ADDAMS FAMILY VALUES

MEGADRIVE / OCEAN

Si vous connaissez les autres versions d'Addams Family, oubliez tout car celle-ci n'a absolument rien à voir avec les précédentes. En effet, Addams Family Values, tiré du film du même nom, est plus un jeu de rôles qu'un jeu de plates-formes comme les autres versions nous y avaient habitués. Vu du dessus avec un scrolling multidirectionnel, Addams Family Values comporte en tout quatorze niveaux qui feront traverser au héros, marécages, rivières et grottes obscures. Rien qu'à voir la tête de Fester parti pour secourir Baby Addams, l'aventure s'annonce plutôt folle. Sortie annoncée pour la fin de l'année.

FLINK (Titre non définitif)

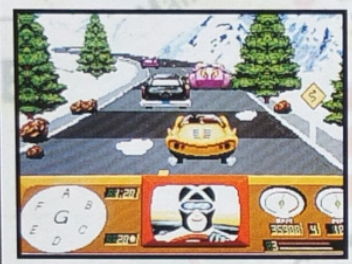
MEGADRIVE / PSYGNOSIS

Flink est un apprenti-sorcier qui se lance à bras le corps dans une aventure épique et mystique. Celle-ci le conduira dans un pays lointain, où la magie règnera en maître. Petit personnage à la "Willow" (film de Georges Lucas), Flink devra tout au long de son périple lutter contre les forces maléfiques qui ont décidé d'envahir la planète. Afin d'éliminer ses adversaires, Flink pourra non seulement les combattre mais également constituer des sorts magiques afin de les transformer en crapauds, en ânes ou en tout autre chose. Certains sorts ne servent à rien, ou plutôt à pas grand-chose. C'est ainsi qu'en mélangeant trois éléments, vous pourrez par exemple obtenir une potion qui fera apparaître des petits Lemmings tout mignons, qui se colleront à vous comme un chien colle à son maître. Outre un concept original, Flink est doté d'un graphisme hors du commun. Pas moins de 256 couleurs seront présentes simultanément à l'écran ! Disponible avant la fin de l'année, Flink était assurément l'un des meilleurs titres du Salon sur Megadrive.

SPEED RACER

MEGADRIVE / ACCOLADE

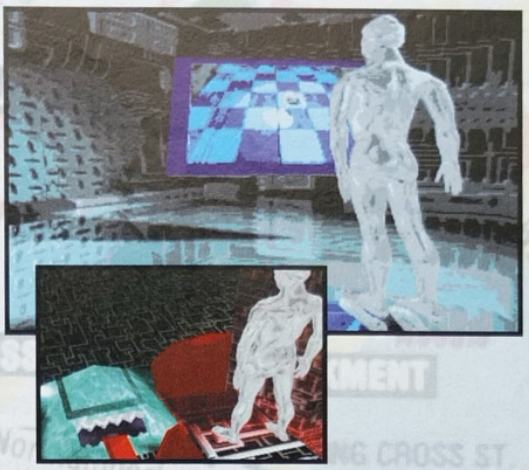
Course de bagnoles par excellence, Speed Racer peut s'apparenter à Lotus d'Electronic Arts. Grâce à un écran divisé en deux parties, deux joueurs pourront s'affronter dans des duels à mort, à plus de 250 km/heure. Disponible vers la fin de l'été sur Megadrive, Speed Racer est également l'adaptation d'une dessin animé américain qui a connu un bon succès. Voitures de compétition, épingles à cheveux, virages à 90°, chicanes, seront quelques-uns des principaux ingrédients de cette course.



THE LAWN MOWER MAN

MEGA-CD / SCI

Film connu en France sous le nom du Cobaye, d'après une nouvelle de Stephen King, The Lawn Mower Man est un jeu de plates-formes doublé d'un jeu de tir en trois dimensions, qui permettra à Jobe (c'est le héros) de naviguer au cœur d'un complexe virtuel. Disponible avant la fin de l'année sur Mega-CD, on reparlera bien évidemment de Lawn Mower Man, et notamment des techniques de programmation et d'imagerie particulières ayant été utilisées pour sa conception.



SNOOKER

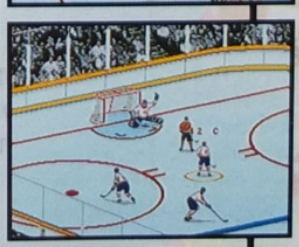
MEGADRIVE / VIRGIN

Archi-développé en Grande-Bretagne, le "snooker" est une variation du billard. Initialement disponible sur PC, Snooker est une simulation entièrement réalisée en trois dimensions. Programmé sur une cartouche de quatre mégas et utilisant la souris ou le joypad, ce titre demandera non seulement de la concentration, mais également un sacré coup d'œil pour réaliser bande sur bande. Snooker sera en vente à partir de septembre prochain.

BRETT HULL HOCKEY

MEGADRIVE / ACCOLADE

Après les trois versions "made by E.A." du hockey sur glace avec NHLPA, c'est au tour d'Accolade d'entrer dans la danse avec cette réalisation. Original quant à sa vue -de trois-quarts-, ce jeu pourrait se révéler comme une alternative intéressante pour ceux qui sont un peu lassés par les versions successives du titre d'Electronic Arts.

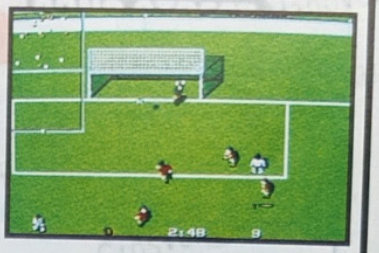


FACTS de Londres

MR TUFF
MEGADRIVE / SCI

Mr Tuff est un brave garçon, certes un peu surmené ces derniers temps, mais brave. Toujours prêt à rendre service, le voilà embarqué dans une histoire à la "mords-moi-le-nœud", dans laquelle il devra lutter contre des hordes sauvages de robots mécaniques. Composé d'une douzaine de niveaux, Mr Tuff est un jeu de plates-formes haut en couleurs et s'annonce comme assez orginal.

GOAL
MEGADRIVE / VIRGIN

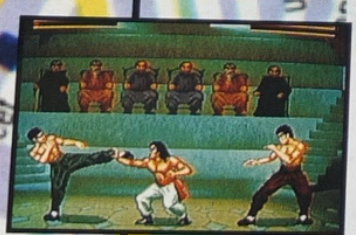


Et hop, une nouvelle simulation de football concoctée par les anglais de Virgin. Connu sur micro-ordinateur, Goal est devenu, au même titre que Kick-Off, une référence en la matière. Seul ou à deux, votre but sera simple : gagner ! Avec plus de 80 équipes à votre disposition, il sera également possible de choisir parmi quatre types de terrain différents, changeant du tout au tout les conditions de jeu. Ralenti et zoom feront également partie des options prévues dans cette simulation. Sortie annoncée pour le courant du mois de septembre prochain.

ROCK AND ROLL RACING
MEGADRIVE / VIRGIN

Disponible sur une autre console 16 bits, Rock And Roll Racing est une course de stock-cars hyper prenante. En parcourant divers circuits à travers la galaxie, il faudra engranger un max de thunes pour acheter armes et autres carrosseries afin de "customiser" votre bagnole à donf. Outre des musiques digitalisées de la mort qui tue, Rock And Roll Racing permettra à deux joueurs de jouer simultanément grâce à un écran splitté (divisé en 2 parties). Cette simulation sera disponible dans le courant du mois de juillet prochain.

DRAGON
MEGADRIVE / VIRGIN



Dans Dragon, vous êtes Bruce Lee, champion ultra célèbre en arts martiaux. Luttant d'arrache-pied contre le Phantom, son ennemi juré, Dragon alias Bruce -mais je l'ai déjà dit- devra donc lutter, à la manière de Street Fighter II, contre une trentaine d'adversaires avant de défaire ce salopard de Phantom qui lui mène la vie dure. Plus de 40 mouvements d'attaque, 2.000 animations, des scènes digitalisées du film, seront quelques-uns des arguments choc de cette réalisation. Dragon sera disponible en Septembre.

LE LIVRE DE LA JUNGLE
MEGADRIVE / VIRGIN

Décidément, Virgin va fort, Virgin va bien. Après l'excellent Aladdin, voici le non moins remarquable Livre de la Jungle, dans lequel vous allez vivre les aventures de Mowgli au cours de douze niveaux d'un jeu de plates-formes qui s'annonce comme superbe. Disney oblige, les armes de Mowgli seront des bananes-boomerangs d'une très grande efficacité. Réalisé par la même équipe de programmation que Mc Donald's Global Gladiators et Cool Spot (sans David Perry), Le Livre de la Jungle s'annonce comme l'un des produits phares de l'été. Sortie annoncée pour juillet.

BATTLEMANIACS

MASTER SYSTEM / VIRGIN

Battlemaniacs est l'un des rares jeux vus à l'ECTS qui tournaient sur la Master System. Lancés une nouvelle fois contre la Dark Queen, les Battletoads auront fort à faire pour se débarrasser de la tonne d'ennemis qui vont leur tomber sur la tête toutes les deux secondes. Animé par un scrolling horizontal dans la plus grande majorité des cas, Battletoads est un jeu d'action pur et dur, qui devrait être disponible en juillet.

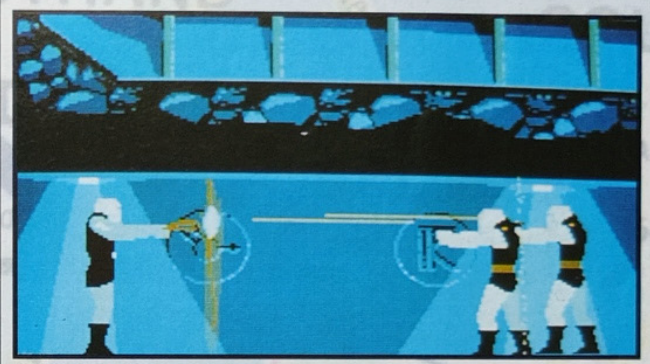
MARKO'S MAGIC FOOTBALL

GAME GEAR / DOMARK

Nous n'allons pas vous raconter l'histoire car vous allez pouvoir la découvrir en lisant le Zapping Megadrive publié dans ce numéro. Admirez et imaginez ce que vous pourrez bientôt posséder sur votre Game Gear ! Le petit Marko, la balle au pied, va vous emmener dans une belle et longue aventure. La Coupe du Monde de football approche et c'est une façon comme une autre d'y participer...

ANOTHER WORLD 1 & 2

MEGA-CD / VIRGIN



Compilation sur Mega-CD (incluant cependant un titre inédit, "Another World 2"), ce CD-Rom vous permettra de retrouver Lester Knight Chaykin, le scientifique. Utilisant la même technique de programmation que le premier épisode d'Another World, à savoir la technique des polygones, cette compilation remplira d'aise et de bonheur tous les amoureux (nombreux) d'action et d'aventure. Sortie annoncée dans le courant du mois de juin. Espérons que ce titre n'arrivera pas en retard, j'ai hâte d'y jouer !

BUBSY II

MEGADRIVE / ACCOLADE

On ne présente plus Bubsy, la mascotte de chez Accolade... Bondissant et trépidant comme à son habitude, le voilà débarquant dans de nouvelles aventures contenues dans une cartouche de 16 Mégas. Outre une vitesse diabolique qu'on lui connaît et qui n'est pas sans rappeler celle d'un petit hérisson bleu, Bubsy se verra affublé d'une tonne de nouveaux gadgets, comme un trou téléporteur portable qui lui permettra de se déplacer à travers les niveaux et le Temps.

SEGA, PLANÉTA

À l'origine, un jeune américain de vingt ans originaire de Brooklyn, David Rosen. En 1954, il se lance dans une petite affaire d'import-export entre le Japon et les États-Unis, résidant lui-même à Tokyo. Quoi de plus banal jusque là... En fait, l'histoire de Sega (diminutif de "Service Games") commence vraiment deux ans plus tard, alors que ce cher David fait venir ce qui allait devenir des machines d'arcade, très populaires auprès des Marines américains basés au pays du soleil levant. Non satisfait des prestations offertes, il décide de mettre en pratique cette réflexion personnelle vérifiée maintes fois depuis : "Seules les technologies de pointe créent et gagnent des marchés". En sera-t-il de même pour le Sega Channel ? Avant-goût.

Qu'est-ce que le Sega Channel, "chaine Sega" en français pour le polyglotte monsieur Toubon ? Selon un récent communiqué de presse, cette chaine câblée américaine sera le premier service interactif télévisuel, offrant 24 heures sur 24 des programmes continus sur les jeux vidéo. Chaque mois, les foyers équipés d'une Megadrive et bénéficiant du réseau câblé auront, entres autres, la possibilité de jouer à une cinquantaine de titres prévus pour la 16 bits répartis dans dix catégories préalablement définies. Andrew Burgess, notre correspondant et espion permanent outre-Atlantique, a décroché une interview exclusive auprès de deux membres éminents de Sega of America travaillant activement à la réalisation du projet. Avant de commencer, juste une petite mise en garde : le Sega Channel ne fonctionne pour l'instant qu'aux Etats-Unis, dans un cadre restreint de mise au point, et même s'il en est question en France, il n'existe encore qu'à l'état de projet.

Ray MacFadden, à gauche, et Michael Shorrock, à droite, posent pour Mega Force...

RIUM AMBULANT

Interview du 11 avril 1994, avec Michael Shorrock, Vice-Président chargé de la programmation (Directeur des programmes du Sega Channel) et Ray McFadden, Production Manager (travaillant principalement avec les éditeurs).

MEGAFORCE : Pouvez-vous nous expliquer ce qu'est le Sega Channel ?

MICHAEL : Tout simplement, cette chaîne permettra à l'utilisateur de s'exercer sur des jeux vidéo en passant par le câble. Comme lorsque vous jouez à des jeux PC en réseau via un modem. Seulement, nous utilisons la technique avancée du réseau câblé pour arriver directement chez les particuliers jouant sur leur Megadrive. La diffusion de ces produits interactifs par la télévision sera considérée comme un média à part entière et nous sommes totalement prêts à associer cette technologie avec celle des jeux sur 16 bits.

M.F. : Est-il vrai que Sega travaille avec plusieurs compagnies TV sur le projet ?

MICHAEL : Tout à fait. Le concept dans sa globalité se trouve sous la direction de Doug Glenn, qui est le vice-président chargé du développement des activités de Sega. Il a passé ces deux dernières années à parcourir le territoire pour réunir tout le monde autour de ce fabuleux concept qu'est le Sega Channel. Sur le papier toutefois, cette chaîne est détenue de façon égale par Sega, Time Warner Entertainment et Tele-Communications Inc. (TCI). Naturellement, les deux partenaires de Sega possèdent déjà de nombreux intérêts dans les réseaux câblés US. Et puis, vient se greffer tout un ensemble de petits associés travaillant localement sur les réseaux câblés d'une douzaine d'états dont le Texas, le Kansas et la Pennsylvanie.

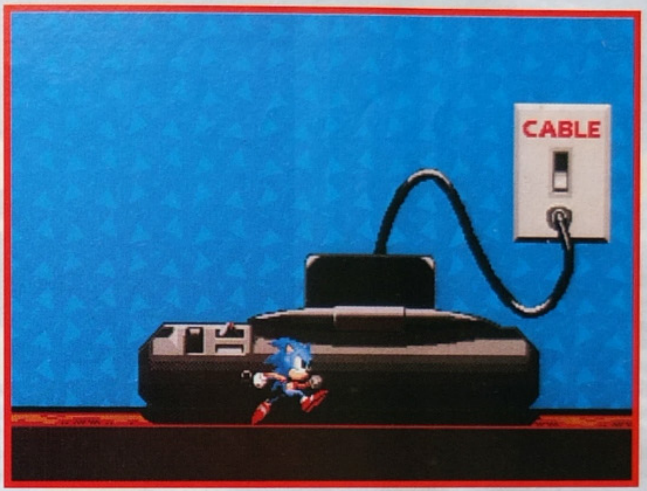
M.F. : Concrètement, chez l'habitant, cela se passera comment ?

MICHAEL : Le mode de fonctionnement sera proche de celui d'une chaîne câblée "normale" telle que HBO (Home Box Office, l'équivalent de Canal + en terme de programmation chez nous). Sans vous donner trop de détails, puisque la version définitive du projet ne sera annoncée qu'une fois les conclusions des tests en poche, je peux malgré tout vous dire que le prix devrait se situer entre $12 et $20 mensuels, pour un éventuel coût d'installation de $50. Quand vous vous abonnerez, vous recevrez un petit décodeur de la taille d'une cartouche Megadrive à enclencher dans votre console salon, reliée normalement à la télévision. Le décodeur, lui, servira de lien avec le réseau câblé et le Sega Channel. Cela fait, l'univers ludique interactif s'offrira à vous.

M.F. : De quels avantages bénéficieront les abonnés ?

RAY : 24 heures sur 24 de programme non-stop, avec un choix de 50 jeux Megadrive parmi les meilleurs chaque mois. Nous prévoyons d'ores et déjà un chiffre d'affaires d'approximativement 75% du marché du jeu par mois - la ludothèque Megadrive comprend environ 500 titres auxquels viennent s'ajouter 150 titres par an, ce qui nous offre pas mal de choix pour la chaîne.

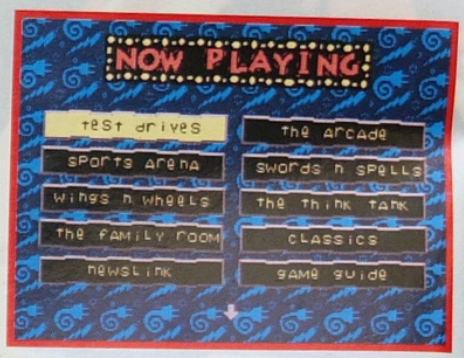
Des exemples de menus-écran, en vue de l'exploitation publique du Sega Channel.



MICHAEL : En allumant votre récepteur, le menu BIOS s'affichera, à partir duquel vous pourrez accéder aux programmes du mois, avec, en plus, des infos sur les dernières sorties ou les promos du moment. Ensuite, vous choisirez parmi dix catégories de jeu : sport, arcade, simulation, rôle, réflexion, jeu familial et éducatif, les classiques et les "tests-drives". Les "tests-drives" permettent aux joueurs de s'exercer pendant dix minutes sur des pré-versions de jeu, puisqu'une étude a montré que les gens aiment être au courant des sorties futures, surtout quand ils ont l'occasion d'y jouer avant tout un chacun. Concernant les neuf autres sélections, l'abonné choisira entre différents titres tels que Landstalker, Ranger X, Ecco, Fatal Fury, j'en passe et des meilleurs.

M.F. : Le tout prévu prochainement ?

MICHAEL : À partir de la fin du mois d'avril, nous ferons un test sur une douzaine de marchés potentiels à travers tout le pays. Des villes comme Beaumont dans le Texas, Portland dans l'Oregon, St Louis dans le Missouri et Cheyenne dans le Wyoming seront touchées. Après cela, nous devrions être en mesure de diffuser sur tout le continent vers le mois de septembre, si l'on tient compte que les résultats obtenus vont dans le sens des estimations. Nous ne pouvons trop nous avancer toutefois en sachant que la fabrication du décodeur n'est pas à son maximum.



Des exemples de menus-écran, en vue de l'exploitation publique du Sega Channel.

M.F. : Le projet dépassera-t-il les frontières américaines ?

MICHAEL : Sega a commencé à installer le système au Japon et nous espérons qu'il verra le jour prochainement dans un pays du Vieux Continent tel que l'Allemagne, la France ou la Grande-Bretagne, dans un premier temps courant 1995. Quelle que soit la destination choisie, le marché du jeu Sega et celui du câble sont suffisamment forts et bien implantés pour que cela marche. Il ne reste plus qu'à trouver les bons partenaires pour le projet. À plus long terme, nous envisageons même d'aller chez le particulier par satellite, ce qui est possible en théorie, mais non viable aujourd'hui.

M.F. : Les jeux seront-ils exactement les mêmes sur le Sega Channel que ceux disponibles sur le marché, ou a-t-il fallu les adapter de quelque manière que ce soit pour le câble ?

RAY : Il n'y aura aucune différence. Les versions seront identiques en magasin et via le câble.

MICHAEL : Tout réside dans la technique de compression des données et des programmes que nous allons utiliser. En améliorant cette technique, le produit proposé subira la même évolution. Dans un futur proche, nous prévoyons de produire des jeux exclusivement pour la chaîne. Voire, pourquoi pas, d'ajouter un ou plusieurs niveaux ou de nouveaux personnages chaque mois pour un jeu en particulier, choisi préalablement. Encore un avantage supplémentaire pour nos futurs abonnés...

M.F. : En ce qui concerne les éditeurs et les programmeurs : comment voient-ils le projet ? Ont-ils peur d'une éventuelle chute des ventes dans les magasins ?

RAY : La majorité des éditeurs ont été emballés par le Sega Channel, et des compagnies comme US Gold et Core Design en Europe y ont même pleinement adhéré. Nous avons leur accord pour lancer les tests sur le territoire. Naturellement, les questions d'argent se sont posées et certains éditeurs préfèrent attendre les résultats des tests avant de se lancer, mais, globalement, nous croyons que chacun y trouvera son compte.

MICHAEL : Nous pensons que le Sega Channel devrait satisfaire les consommateurs comme les éditeurs. Les abonnés pourront jouer à n'importe lequel des jeux disponibles chaque mois, au moment et pour la durée qu'ils souhaitent, pour moins de $20 par mois avec, en plus, la possibilité de tester des pré-versions de jeux, ce qui est impensable chez le "Toys'R Us" le plus proche (NDLR : chaîne américaine de magasins de jouets). En revanche, sachez que tous les nouveaux titres ne seront disponibles que trois mois après leur exploitation chez les revendeurs ou à la location, de façon à ne pas tuer le marché. D'une certaine manière, le Sega Channel servira de complément puisque les jeux bénéficieront d'une plus large exposition. Pas seulement dans le cadre de la chaîne, d'ailleurs, mais aussi par le biais de promotions diverses réservées aux abonnés. Enfin, cela permettra aussi de relancer des produits considérés comme "vieux", voire d'accroître leur durée de vie. Un atout non négligeable à faire valoir auprès des éditeurs qui toucheront en plus des "royalties" pour chaque titre fourni. Et les petits éditeurs, ceux au budget publicité-promotion limité, auront ainsi un média à disposition à moindre coût.

M.F. : Tout bien considéré, vous restez très optimistes ?

MICHAEL : Comment ne pas l'être ? Actuellement, la chaîne se met en place avec seulement une vingtaine d'employés. Quatre sont basés à Redwood City, "quartier général" de Sega, et s'occupent de la partie production et programmation. Les seize autres personnes travaillent à New York et se chargent de l'aspect "marketing" de la chose. Mais nous sommes prêts à accroître ce nombre si nécessaire. Ensemble, avec Time Warner, TCI et les six autres associés au projet, nous pouvons déjà proposer la chaîne à environ vingt-deux millions de consommateurs potentiels - en attendant de toucher les soixante millions de personnes câblées aux États-Unis. Nous savons que 10 à 12% des foyers abonnés au câble possèdent une Megadrive. Ainsi, même avec une pénétration limitée du marché, pour commencer, nous devrions faire adhérer un nombre substantiel de *consommateurs*.

M.F. : "Good luck, and thank you."

Post Scriptum : Selon une estimation faite par la société de conseil new-yorkaise de renom Goldman Sachs, le Sega Channel devrait réaliser un chiffre d'affaires de trente-trois millions de dollars après trois années d'exploitation !...

Propos recueillis par Andrew BURGESS.

Pour reprendre la dernière phrase d'Andrew dans son interview, "Bonne chance et merci", il paraît impensable que la chance ait un rôle prépondérant dans un projet de cette envergure. Bâtie entièrement sur le loisir d'autrui, cette compagnie qui pèse quatre milliards de dollars ne doit pas son essor au hasard. Le risque se mesure, encore plus maintenant qu'autrefois, et les outils mis à la disposition des analystes sont suffisamment précis pour prévoir un échec ou une réussite longtemps à l'avance. Le Sega Channel semble d'avance voué au succès. Reste à déterminer l'amplitude de ce succès. Les objectifs d'une telle opération sont multiples et la liste est longue.

DES AMBITIONS DÉMESURÉES

Pour clore le sujet en attendant la prochaine relance, probablement lors du CES de Chicago au mois de juin, il serait souhaitable d'anticiper sur les ambitions du consortium Sega, car il s'agit bel et bien d'un "cartel", aboutissant à un petit nombre d'interrogations fondamentales. Au jour d'aujourd'hui, nous connaissons au moins trois des préoccupations du groupe sans ordre d'importance. Commençons par évoquer les cibles. Eh oui, si Sega se sert principalement de deux choses pour faire avancer le "schmilblick", à savoir une compétence indéniable au niveau de la création électronique et l'exploitation à bon escient de la jeunesse du monde entier, la société aimerait élargir son public et toucher les parents de cette jeunesse. Pour ce faire, une alternative : interagir sur le soft ou sur le hardware. Sortir des jeux pour les adultes n'est pas chose aisée et le récent échec de Night Trap sur Mega-CD suffit à le prouver. Le choix est donc simple et définit la deuxième préoccupation de Sega : faire évoluer le hard via les télécommunications vers un produit parental voire, et c'est le but, un produit familial. Ainsi, tout s'explique. Le câble est un moyen certainement très efficace pour accéder au cœur des foyers américains. Idem en France ? Au risque de mettre en doute les dires de Michael Shorrock, le marché du câble en France ne laisse pas présumer d'un succès du Sega Channel aussi massif qu'aux States. À voir... La dernière des préoccupations de Sega —et pas des moindres— consiste à concurrencer la Walt Disney Co. !!? Nous vous avions déjà parlé du "VirtuaLand", situé au Luxor, somptueux hôtel de Las Vegas. Sega ambitionne de concurrencer Mickey aux grandes oreilles en se lançant dans la construction de parcs à thème "100% réalité virtuelle". À commencer par le continent nord-américain, pour déboucher, espérons-le, sur l'Europe et la France. L'intérêt du projet : réunir un maximum d'adeptes à moindre coût (l'installation d'un VirtuaLand nécessite 20 à 40 millions de dollars) sur un territoire globalement plus vaste que Disney World, puisqu'un "VL" n'occupe que 3% de la surface du centre basé en Floride. D'où une multiplication plus aisée et une cible plus largement touchée.

QUESTION FONDAMENTALE...

Que cache la volonté de diversification de Sega ? Tout tend à confirmer (voir les tendances de l'ECTS de Londres dans ce numéro) que le marché du jeu vidéo s'essouffle pour voguer vers de nouveaux horizons. Espérons simplement que cet avenir soit plus que divertissant !...

Enquête réalisée par Andrew Burgess et Benji.

OFFRE SPÉCIALE** D'ABONNEMENT à Méga Force

1 abonnement pour 6 mois (6 nos) +

SONIC

270F SUR MEGADRIVE

* + 30 F de participation aux frais de port.
** Limitée aux 300 premières demandes

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld MacDonald, 75019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai SONIC sur : ❑ MEGADRIVE au prix de 300 F (frais de port compris).

L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent.

LEUR ABONNEMENT SERA AUTOMATIQUEMENT PROLONGÉ D'AUTANT

(joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM .....PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CP.....VILLE.....

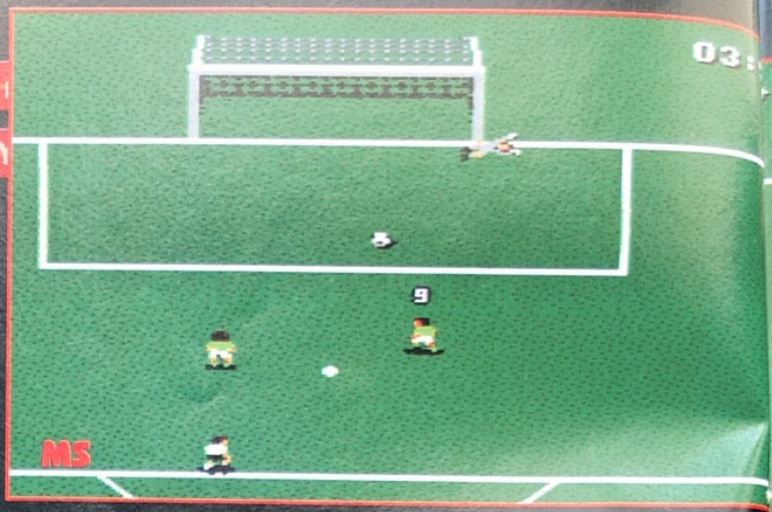
CONSOLE .....AGE .....

Je joins un chèque de .....F libellé à l'ordre de MEGA FORCE

preview ■ GAME GEAR ■ MASTER SYSTEM

ÉDITEUR US GOLD

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994



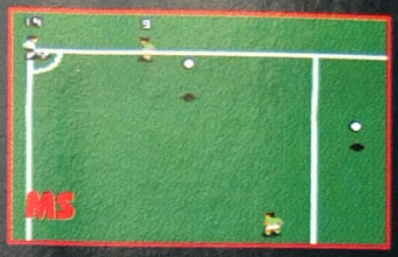
World

Vous êtes prêt(e) pour la Coupe du Monde de Football ? C'est bientôt ! Les 24 meilleures équipes de la Terre, réparties sur 6 poules, vont s'affronter sur les plus prestigieux stades de 9 villes des États-Unis. Coup d'envoi le 17 juin 1994. Vous avez certainement déjà votre billet d'avion... Non !? Ce n'est pas grave, vous avez la télévision... Non plus !? L'antenne est en panne mais votre Megadrive n'a pas de bobo ? Vous êtes alors sauvé, car US Gold va sortir très prochainement le jeu officiel de la Coupe du Monde. Les États-Unis, la Suisse, la Colombie, la Roumanie, le Brésil, la Russie, le Cameroun, la Suède, l'Allemagne, la Bolivie, l'Espagne, la Corée du Sud, l'Argentine, la Grèce, le Nigéria, la Bulgarie, l'Italie, la République d'Irlande, la Norvège, le Mexique, la Belgique, le Maroc, la Hollande et l'Arabie Saoudite, feront aussi le spectacle sur votre Megadrive. Vous voulez y participer ? Pas de problème... Choisissez une équipe, même si elle n'a pas été qualifiée !

LE CHOIX DES OPTIONS, LE CHOC DES ACTIONS

"Jouez comme vous aimez" est la devise d'US Gold. Des options, vous en aurez à la pelle. Vous voulez jouer le hors-jeu ou pas ? Les joueurs doivent-ils se déplacer rapidement ou lentement ? Vous voulez vous entraîner un peu, avant de vous lancer dans la compétition ? Etc. Ne révélons pas tout...

CupUSA94



LE RÉALISME... UNE PRIORITÉ !

L'arbitre est avec vous sur le terrain et n'hésite pas à sortir des cartons ; les juges de touche ne laissent rien passer, les footballeurs forment un mur lorsque l'action est près des buts, les séries de pénalties font toujours aussi peur et le tout se passe dans une ambiance très amicale.

La Coupe du Monde de football étant un rendez-vous sportif des plus importants, espérons que le jeu soit à la hauteur et pour cela, ne ratez pas notre prochain Zapping...

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994

SONIC THE HEDGEHOG spinball

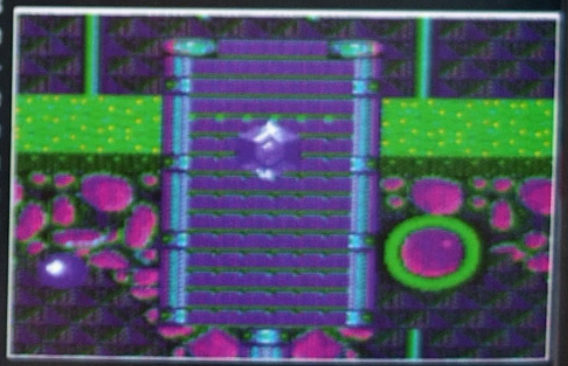
Depuis Sonic Chaos, jeu de plates-formes sympathique pour les plus jeunes d'entre nous sorti dernièrement sur la portable de Sega, les fans du hérisson bleu et de ses aventures mouvementées attendaient son retour avec impatience. Qu'ils se rassurent, Sonic "is back", dans un jeu de 4 mégas sur Game Gear que l'on connaissait déjà sur Megadrive, je veux bien entendu parler de Sonic Spinball.

TRANSFORMÉ EN TOUPIE POUR L'OCCASION !

Robotnik fait encore des siennes et menace une nouvelle fois la paix dans le monde merveilleux de Sonicland. Aidé de Tails, un allié de poids pourtant si léger à ses heures, notre héros qui ne manque pas de

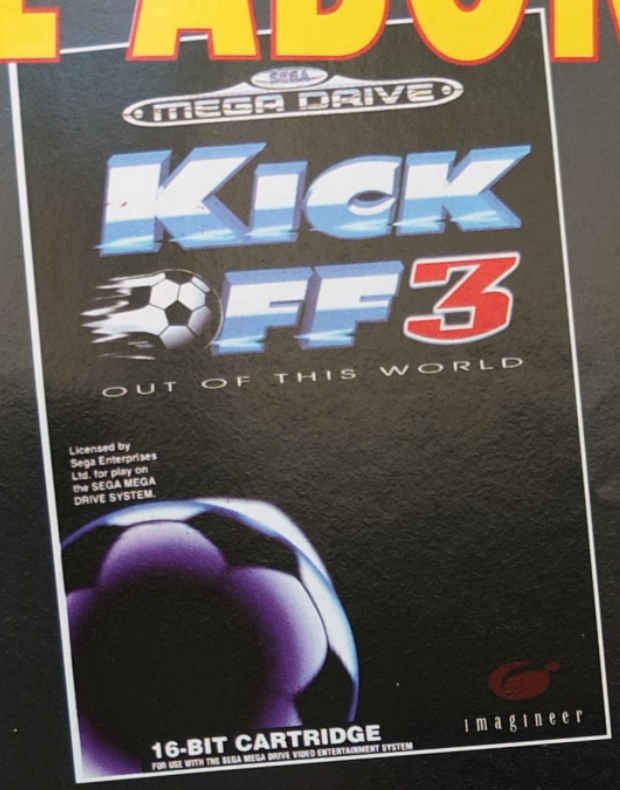
une tâche ardue les attend, dont nous vous reparlerons lors d'un prochain Zapping.

"piquant" part dans l'antre du monstre moustachu. Ce dernier se trouve caché dans un volcan sur le point d'entrer en éruption et de répandre sa lave bouillante sur le paysage alentour. Arrivé sur place, Sonic suffoque et se rend compte que, pour déjouer les plans de Robotnik, il doit servir de boule de flipper et récupérer les émeraudes éparpillées dans les cinq tableaux du jeu. Proche de la version Megadrive, ce flipper géant réserve bien des surprises et recèle, naturellement, de très nombreux pièges. L'animal comme le joueur ont intérêt à se préparer physiquement et mentalement car



L'ABONNEMENT

DROIT AU BUT !



KICK OFF 3 + 1 abonnement de 6 mois à Mega Force

460F SUR MEGADRIVE

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent.
LEUR ABONNEMENT SERA AUTOMATIQUEMENT PROLONGÉ D'AUTANT
(joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld MacDonald, 75019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai KICK OFF 3 sur :

❑ MEGADRIVE au prix de 460F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément KICK OFF 3 au prix de 449 F sur Megadrive (port compris) et l'abonnement de 6 N° à MEGA FORCE de 150F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles et de la date de sortie du jeu qui est prévue pour le mois de Juin). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

— Date de sortie du jeu début Juin —
Abonnez-vous dès aujourd'hui, vous recevrez votre jeu dès sa sortie

Je joins un chèque de .....F libellé à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

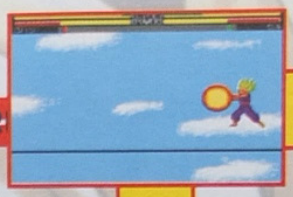
CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....



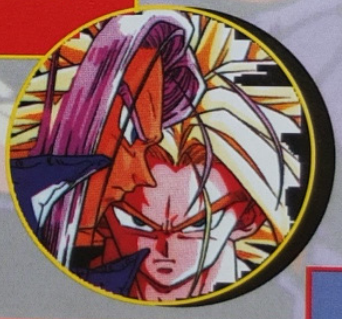
Après Virtua Racing le mois dernier, notre rubrique Direct Japan s'enrichit d'un nouveau jeu, très attendu lui aussi, Dragon Ball Z. Retrouvez Son Gokou, Son Gohan, Piccolo, Vegeta, Trunks et six autres personnages parmi les plus connus issus de l'univers délirant construit de toutes pièces par un nippon à l'imagination débordante. En attendant la sortie officielle prévue prochainement, voici quelques photos pour faire saliver les nombreux fans de la série et adorateurs du maître Akira Toriyama dont je fais naturellement partie.

À chaque coup donné correspond une ou plusieurs parades plus ou moins efficaces. La première consiste à aller en arrière. Mais cela se corse quand il s'agit d'éviter les coups spéciaux et quatre réponses sont alors envisageables : 1) faire ricocher l'attaque sur soi (diagonale avant haut - diagonale arrière bas + A) comme Son Gohan sur la photo ; 2) disparaître dans les airs (haut - bas - diagonale avant bas - avant + A) ; 3) arrêter l'attaque (arrière - avant + A) comme C-18 sur la photo ; 4) renvoyer l'attaque (bas - diagonale bas arrière - arrière - avant + A). Ces parades sont à effectuer très rapidement si l'adversaire est proche de vous et inversement s'il se trouve loin.

DRAG

C

Avant de commencer le jeu, vous pouvez actionner un mode turbo pour faire évoluer tous les protagonistes deux fois plus vite. Le cheat mode est le suivant : lorsque le logo Sega s'affiche à l'écran, prenez la première manette et faites 360° avec la croix directionnelle en maintenant les boutons A, B et C enfoncés. Si la manip' est réussie, le ciel de l'écran de menu sera orange et non bleu.



Big Bang Atta

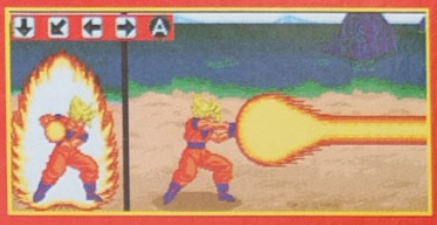
COMMENTAIRE

Après le manga, la série TV, les films et la tonne de dérivés (cahiers, shtajikis, serviettes de bain...), le jeu ! Côté graphismes et animation des combattants, les fans ne pourront que tomber sous le charme car les programmeurs de Bandaï ont magnifiquement reconstitué l'univers du dessinateur nippon Toriyama. Les traits des personnages sont soignés et leurs mouvements (surtout ceux des deux Guinyutokusentaï), ainsi que leurs voix digits, correspondent à ceux qu'ils adoptent dans les animations. Beau, certes, mais injouable ! Les manettes Megadrive ne sont vraiment pas adéquates. Sur une musique de fond qui vous travaille le bulbe à la longue, il vous faudra pas mal d'entraînement pour réussir tout du premier coup. Ensuite, un pansement au pouce, vous vous demanderez pourquoi la durée de vie est aussi courte tout en espérant que le deuxième volume sur console Sega soit de meilleure facture.

D'entrée, quatre modes de jeu s'offrent à vous. Le premier est évidemment le mode "story" qui consiste à prendre un personnage pendant huit combats d'affilée suivant un certain scénario. Incarnerez-vous Cell, votre dernier objectif étant l'extermination de la planète Terre après celle de Son Gohan ? Ou encore C-18, jeune cyborg dont l'unique souhait est de réduire le même Cell en poussière, avant de finir ses jours avec Krilin et une petite fille, fruit de leur union ?

Son Gokou en Super Saiyan.
Son vrai nom est en fait Kakaruto.

Kamehameha



Super Kamehameha

DRAGON BALL Z

ACTION GAME

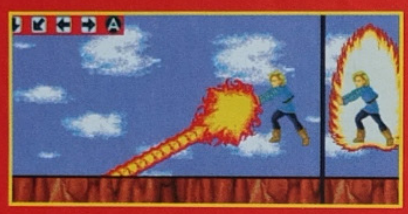
Final Flash

Vegeta, prince orgueilleux de la planète qui porte son nom, détruite par Freeza.

JAPAN

Cyborg C-18 créé par le Docteur Gero.

Super Energy Ha



Energy Frame

Perfect Cell.

Masankosanpo

Kamehameha

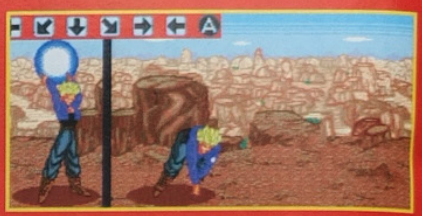
Freeza dans sa dernière transformation.

Mega Buster

Death Ball

Trunks, fils de Vegeta et de Bulma, est venu du Futur pour sauver Son Gokou d'une mort certaine.

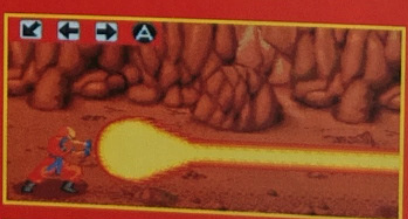
Burning Attack



Finish Buster

Krilin, plus vieil ami de Son Gokou, formé à l'école de Kame-Sennin alias Tortue Géniale.

Super Kiaiho



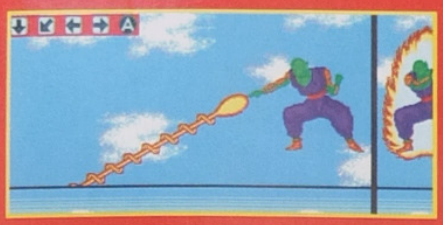
Kamehameha

Guinyu, le plus puissant des Guinyutokusentaï ("forces spéciales" en français) à la solde de Freeza.

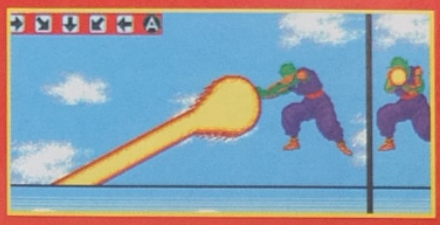
Tera Smash

DRAGON BALL ACTION GAME

Piccolo, le Namek (Satan-Petit-Cœur en français).



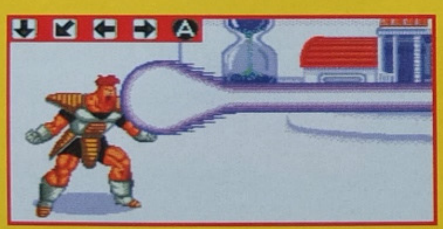
Masankosanpo



Gekire Tsukodan

Rikumu, deuxième Guinyutokusentaï présent dans le jeu

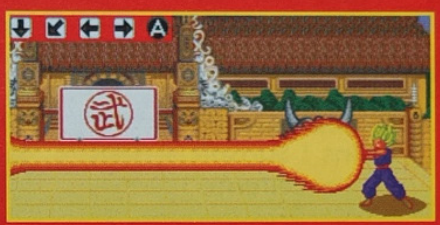
Fighting Bomber



Eraser Gun

Encore un "cheater" pour être invincible pendant quelques instants après la danse des Guinyutokusentaï (le personnage clignote).

Son Gohan, fils de Son Gokou, le plus fort des Super Saiyans... en attendant son frère, Son Goten.



Kamehameha

Masenko

Les onze combattants issus des "mangas" et des "anime" de Toriyama possèdent chacun deux coups très spectaculaires (à l'exception de Guinyu qui n'en maîtrise qu'un) que les fans de la série connaissent bien. Les voici en avant-première pour vous, avec la manip' qui va avec. À noter : ces attaques ne sont possibles qu'avec un maximum d'énergie emmagasinée (boutons A et B enfoncés), sans quoi votre personnage sera à la merci de son adversaire.

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z ACTION GAME

SON

Bande-son insignifiante mais voix digits sympas.

GRAPHISME

Le "character design" d'Akira Toriyama totalement respecté.

ANIMATION

Coups et mimiques des personnages identiques à ceux de la série TV.

MANIABILITÉ

Des paddles Megadrive vraiment pas adaptés à la situation.

BASTON

ÉDITEUR : BANDAI
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NB DE MODES DE JEU : 4
NB DE COMBATTANTS : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ Personnages travaillés
- \+ Coups spéciaux spectaculaires
- \+ Les fans apprécieront
- \- Les ampoules au pouce !
- \- Courte durée de vie

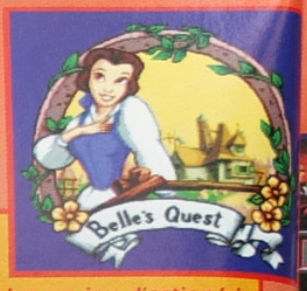
80%

AURIEZ-VOUS PENSE POUVOIR UN JOUR VOUS OFFRIR LE PSG?

JAPAN

LA BELLE ET LA BÊTE

MEGADRIVE / SUNSOFT



Avouez que les jeux sont plutôt faits pour les garçons ! Le personnage principal est presque toujours un homme, à se demander si les programmeurs sont uniquement masculins ! Sunsoft a donc eu l'excellente idée de sortir une version de "La belle et la bête" pour garçons et une autre pour filles. Maintenant, rien ne vous empêche de jouer à la version qui ne correspond pas à votre sexe...

POUR LES FILLES...

Vous êtes la "Belle" ! C'est plus un jeu d'action/réflexion. C'est donc moins bête que la version garçons, grrrr... Vous n'avez pas d'arme et vous pouvez ramasser des objets ou discuter avec des gens pour avoir des renseignements. Votre objectif est de rendre la forme humaine à la "Bête" dont vous êtes amoureuse.

POUR LES MECS...

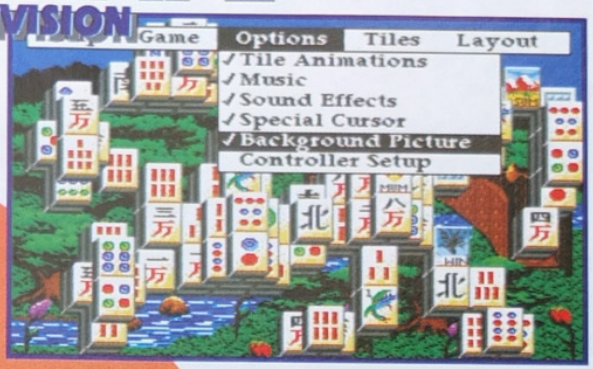
Vous êtes la "Bête", c'est logique. Voici un jeu d'action pur, dans lequel vous devez sans cesse vous battre en donnant des coups de griffes ou en mordant vos ennemis (rats, serpents, chauves-souris, ours...). Votre objectif est de retrouver votre forme humaine.

SAYONARA

SHANGHAI 2

MEGADRIVE / ACTIVISION

Très populaire en Chine, ce jeu de réflexion n'est pas si simple que cela. Le principe est d'enlever les pièces identiques deux par deux, en respectant quelques règles très simples. En plus, elles sont souvent empilées, ce qui n'arrange rien !

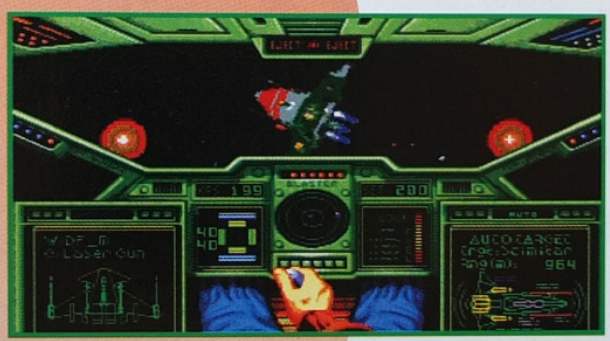


Voici un jeu très original adapté à tous les âges, que vous pourrez paramétrer à votre guise en choisissant plein d'options comme, par exemple, le style des dessins inscrits sur les pièces (sport, animaux, cartes de jeu...). À 1 ou 2 joueurs, vous pourrez même utiliser la souris Sega pour une meilleure maniabilité !

WING COMMANDER

MEGA-CD / ELECTRONIC ARTS

Depuis l'année stellaire 2634, l'empire Kilrathi n'a pas cessé d'attaquer et de conquérir de nombreuses planètes. Aujourd'hui, en 2654, vous êtes l'un des meilleurs pilotes de combat. D'ailleurs, on vous appelle "Hotshot" ! Montez dans votre vaisseau et partez à l'assaut des ennemis... Très connu dans le monde PC, Wing Commander va bientôt débarquer chez nous. Il s'agit d'un simulateur de vol futuriste dans lequel vous utiliserez de nombreuses armes dévastatrices, face à plusieurs types de vaisseaux ennemis. Bien plus qu'un simple jeu de destruction, vous devrez apprendre toutes les commandes de vol de votre vaisseau, le "Tiger's Claw". Pensez-y bien car vous pouvez gagner des médailles !



OFFREZ-VOUS LE PSG!

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
ENDORSED BY
PSG
PARIS SAINT-GERMAIN

LE NOUVEAU JEU VIDEO POUR LES CHAMPIONS

Disponible sur :
Megadrive
Super Nintendo

Jeux & astuces
et au
3615 Acclaim
36.68
10.25
2,19 F/mn

Acclaim entertainment inc
SKYROCK

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

...À QUAT

Snif, snif... Dehors, il fait un temps de chien, le vent est violent et la pluie ne cesse de tomber. Cloué à la maison, vous aimeriez bien jouer au foot avec vos copains. Dans la boue, c'est génial mais les parents vont faire la gueule en vous voyant revenir ! Dans l'appart, c'est un peu risqué... Il y a la potiche de Maman et le tableau de chasse de Papa... Danger ! Soudain, vous avez une idée géniale. Le quadrupleur en main, vous téléphonez à vos trois meilleurs copains qui se précipitent chez vous sans même se mouiller, tant ils ont fait vite pour venir... Alors la fête peut commencer, devant un bon bol de chocolat chaud ! Les rires éclatent et l'après-midi s'annonce vraiment réussie...

UN PLAISIR DIFFÉRENT

Si les têtes "bien pensantes" de notre pays pensent que le jeu vidéo est un plaisir uniquement solitaire, ils se plantent littéralement et se fourrent le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate, peut-être même encore plus loin. Car depuis presque un an maintenant, divers adaptateurs —deux, en fait— permettent de s'éclater à quatre sur sa console préférée, en l'occurrence la Megadrive. Et comme dit le fameux proverbe : seul c'est bien, à quatre c'est mieux ! Dans le jeu comme dans tout autre domaine, la communication et la motivation de faire toujours mieux que son partenaire/adversaire, poussent l'homme à se dépasser. Plus motivé donc à réussir, plus enclin à se montrer supérieur aux autres et à l'être réellement, le joueur de jeu vidéo "non solitaire" s'explose à donf devant son jeu. Choisissez vos amis et arrêtons de faire de la philosophie pour passer aux choses sérieuses, c'est-à-dire aux jeux !

L'AVENIR...

Il nous reste à espérer que de plus en plus de jeux, et autres que sportifs, pourront se jouer à plusieurs. General Chaos devrait donner l'exemple ! C'est un jeu de stratégie dans lequel vous dirigez des soldats et, il faut l'avouer, les actions sont très explosives. À quand un jeu d'Arts Martiaux à quatre ? Pourquoi ne pas pouvoir jouer à trois au jeu Lost Vikings ? Comme vous pouvez le constater, il reste des progrès à faire et l'avenir peut nous réserver de bonnes surprises avec, notamment, la nouvelle console Sega, enfin nous l'espérons !

LES JEUX À QUATRE

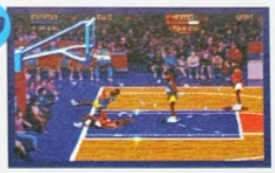
GENRE	NOM DU JEU	ÉDITEUR	CONSOLE	ZAPPING MF n°
Football Américain	JOHN MADDEN NFL '94	Electronic Arts	MD	22
Football	FIFA SOCCER	Electronic Arts	MD	23
Tennis	WIMBLEDON 2	Sega	MD	20
Hockey	MUTANT LEAGUE HOCKEY	Electronic Arts	MD	26
Hockey	NHLPA HOCKEY '94	Electronic Arts	MD / MCD	21 / 27
Basket	NBA JAM	Acclaim	MD	26
Basket	NBA SHOWDOWN	Electronic Arts	MD	26
Stratégie	GENERAL CHAOS	Electronic Arts	MD	20
Aventure	GAUNTLET 4	Tengen	MD	22

En regardant ce tableau, on s'aperçoit qu'Electronic Arts s'affirme actuellement comme le spécialiste des jeux à quatre. On remarque aussi que le sport domine tous les autres genres de jeux. Il n'y a qu'un seul jeu à quatre sur Mega-CD, mais rien n'est alarmant, cette machine étant particulièrement récente.

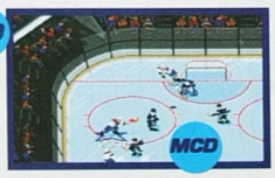
TRE C'EST MIEUX !

MUTANT LEAGUE HOCKEY
- 23 équipes
- 5 niveaux de brutalité
- Des scènes de "baston"
- Une barre d'énergie pour chaque joueur

NBA JAM
- 27 équipes
- 5 niveaux de difficulté
- Un turbo pour faire des smashes spectaculaires
- Deux contre deux



NHLPA HOCKEY '94
- 28 équipes
- 4 modes de jeu
- Des caractéristiques pour chaque joueur
- Plusieurs options de jeu



RAPPEL SUR LES REGLES DES QUADRUPLEURS

1 FOIS 4 ÉGALE 4, ET 4 FOIS 1 ÉGALE 1 ?

Règle 1 : si vous achetez un jeu Electronic Arts, il faut absolument être en possession du quadrupleur Electronic Arts.

Règle 2 : si vous achetez un jeu d'un autre éditeur, il faut le quadrupleur Sega.

Règle 3 : si vous ne suivez pas les règles 1 et 2, vous le regretterez...

JOHN MADDEN NFL' 94
- 80 équipes
- 6 types de terrain
- 3 modes de jeu (match simple, saison complète ou Playoffs)
- De nombreuses tactiques d'attaque et de défense

NBA SHOWDOWN
- 33 équipes
- 3 niveaux de difficulté
- Plus de 10 compétences par joueur
- Cinq contre cinq

GENERAL CHAOS
- 4 formations au choix avec armes différentes
- Combat corps à corps possible
- Des champs de bataille nombreux et différents
- Possibilité de faire appel aux secours médicaux

FIFA SOCCER
- 48 équipes nationales
- Des caractéristiques pour chaque joueur (vitesse, agressivité...)
- Plusieurs modes de jeu et de nombreuses autres options
- Plusieurs types de terrain

GAUNTLET 4
- Choix entre 4 personnages
- De nombreuses options à ramasser
- 4 modes de jeu (arcade, conquête, bataille et record)
- Plusieurs niveaux de difficulté

WIMBLEDON 2
- Trois types de surface
- Choix entre 12 joueurs
- 6 caractéristiques (service, coup droit, revers, jeu de jambe...)
- 5 options d'apprentissage du tennis

Complétez votre collection !

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles. Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !

– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE
Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n° 1.

☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris)
☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18
☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ n°25 ☐ n°26 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE (modèle carré : 30F, prix unitaire)

☐ Je commande ..... classeur à (210 x 288mm) : ☐ 65F (France, port inclus) ☐ 75F port (Étranger, port inclus)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR ☐ • MEGA CD

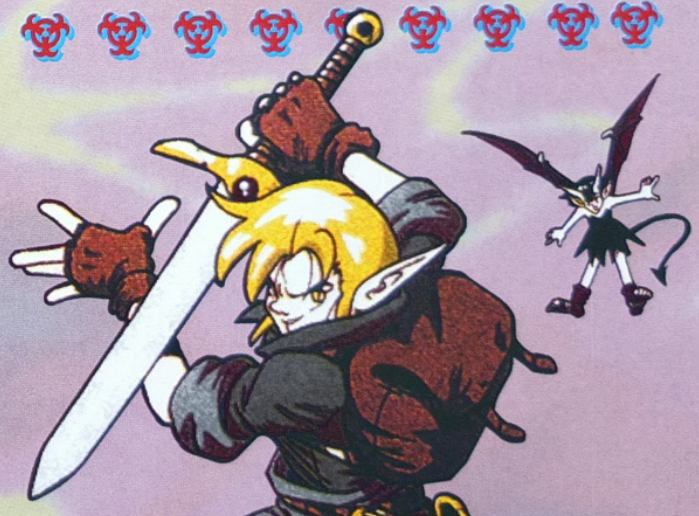
Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

CODES ACTION REPLAY

FF104 000FA	: Vies infinies
FF543 E00FA	: Cœurs infinis
FF547 E00FA	: Cœurs infinis
FF120 E00FA	: Or infini
FF104 20009	: Pour avoir la dernière épée
FF104 60007	: Pour avoir la dernière armure
FF104 40013	: Pour avoir la dernière paire de bottes
FF104 80015	: Pour avoir le dernier anneau
FF104 E0002	: Pour avoir les herbes EkeEke infinies
FF104 90099	: Pour avoir l'herbe et les statues de Gaia infinies
FF104 A0099	: Pour avoir le DAL et les statues d'or infinies
FF104 B0099	: Pour avoir le parchemin et le ticket du casino
FF104 D0099	: Pour avoir la lanterne et la gousse d'ail
FF104 E0099	: Pour avoir le réparateur d'âme
FF104 F0099	: Pour avoir le bracelet et la pierre solaire
FF105 00002	: Pour avoir le sifflet d'Einstein
FF105 20002	: Pour avoir le livre des sorts
FF105 40099	: Pour avoir le rubis et l'estampe
FF105 60099	: Pour avoir la cloche
FF105 80099	: Pour avoir la statue à tête de diable
FF105 B0099	: Pour être en homme d'âge mur et avoir le pendentif

C'hose promise, chose due, voici la suite du dossier du fabuleux Landstalker. Nous nous étions arrêtés juste avant de rentrer dans la Tour du magicien Mir, après que Ryle eût récupéré le bracelet. Dans cette deuxième partie, nous vous avons concocté les plans entiers du labyrinthe de Mercator et ceux du labyrinthe de Kasalt menant tout droit à votre terrifiant ennemi, le roi Nole ! Comme nous ne sommes en aucun cas avares de codes en tout genre, nous vous redonnons la totale des codes Action Replay pouvant vous faciliter la vie dans votre aventure. Allez, bande de petits veinards !



LANDSTALKER

2e partie

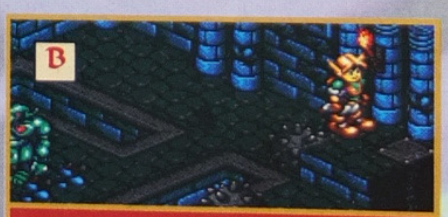
La tour de Mir

Une fois l'épreuve des huit salles réussie, partez rendre une petite visite à Mir. Devant l'entrée, montrez le bracelet (que vous avez préalablement récupéré) à la tornade jaune bloquant le passage pour vous libérer l'entrée (1). La tour en elle-même est un mini labyrinthe, mais je vous rassure, vous mettrez un vingtaine de minutes pour en faire le tour de long en large, rien de bien méchant ! Quand vous arriverez dans la première grande pièce de la tour, descendez le long de l'échelle qui s'y trouve et tuez les deux champignons, d'abord celui du bas puis celui du haut (2). La porte du bas s'ouvrira alors pour vous libérer le passage. Vous rencontrerez, plus loin à l'intérieur de l'immense édifice, votre double maléfique. Pour vous en débarrasser, pas de gros problème : utilisez la gousse d'ail que vous aurez eu la bonne idée de prendre dans la pièce contiguë, et montrez-la à votre jumeau (3). Je ne sais s'il fait partie de la sombre race des vampires, mais il s'enfuira à l'odeur de ce bulbe si cher aux gens du Sud ! Un petit conseil : vous rencontrerez plus loin un moine squelettique qui vous permettra de sauvegarder votre aventure. N'hésitez pas, il est tellement facile de mourir (4) ! Après cette salle, vous rencontrerez de nouveau votre double, qui s'enfuira en vous voyant (5). Suivez-le, et vous pourrez découvrir un passage à travers le mur, vous permettant d'accéder à la seule pièce menant au magicien Mir (6). Voici le téléporteur, vous menant dans une série de pièces en contenant un grand nombre (de téléporteurs) (7). Voici l'ordre, de A à G, dans lequel vous devrez emprunter les salles et les téléporteurs pour accéder au magicien.

Vous rencontrerez pour la dernière fois votre double : combattez-le, et une fois que vous l'aurez vaincu, prenez l'escalier au fond de la pièce (16). Vous accèderez ainsi à la pièce du magicien, et avant d'ouvrir les hostilités, vous pourrez voir Mir détruire votre double (17). Ensuite, c'est Mir ou vous ! Pour le battre, il faudra que vous soyez des plus vifs... Il bouge en effet comme un vrai fantôme, et tourne tout autour de vous en vous lançant des boules de feu (18). Quand vous réussirez à battre le magicien, vous entendrez une bien triste vérité. Ce n'est pas le Magicien qui dépouille les habitants de Mercator, mais bien le Duc, pour ses fins personnelles (19) ! L'hor-

1re SALLE
Prenez le téléporteur du bas à droite.

3e SALLE
Prenez le téléporteur du haut à droite.



2e SALLE
Prenez le téléporteur du haut à droite.

rible vérité étant découverte, quittez la pièce du magicien et en bas à droite de celle-ci, vous pourrez récupérer, dans un coffre, le joyau pourpre, ultime trésor de Mercator (20). Mir vous téléportera ensuite automatiquement à la sortie de la tour, pour que vous puissiez régler son compte au perfide Duc de Mercator.

4e SALLE

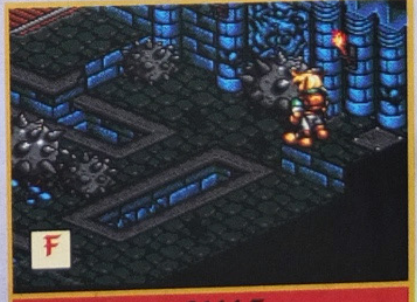
Appuyez sur l'interrupteur, et précipitez-vous dans l'ouverture du bas. Vous arriverez dans une pièce où vous pourrez collecter une clef qui vous ouvrira la porte menant à Mir. Retournez dans la salle aux téléporteurs, et empruntez celui du bas à droite, vous vous retrouverez alors de nouveau dans la troisième salle.

6e SALLE

Tuez toutes les momies, et prenez la caisse qui apparaîtra pour vous permettre de grimper l'escalier. Bientôt Mir !...

3e SALLE

Prenez le téléporteur du bas à droite.

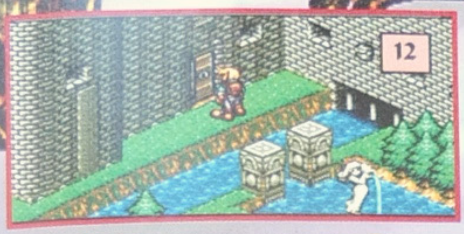


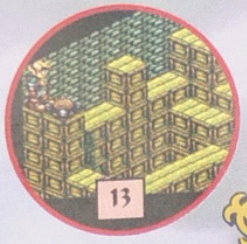
5e SALLE

Dans cette salle, vous pourrez accéder, grâce à une petite plate-forme, à un coffre renfermant une réserve de vies. Retournez ensuite dans la salle de téléportation et empruntez le téléporteur du haut à droite.

De retour à Mercator

Entrez directement dans le château de Mercator, et vous vous y ferez obligatoirement capturer par le Duc et ses gardes. Vous aurez la désagréable surprise de voir, lors de votre arrestation, les trois mercenaires venir au château pour se moquer de vous (1). Eh oui, ils sont de mèche avec le Duc, mais plus pour très longtemps, car celui-ci les précipite très vite dans un trou, et vous aussi, tout de suite après (2) ! Vous vous retrouverez dans le sous-sol du château, et en avançant, vous croiserez les trois mercenaires pris dans un piège diabolique (3). Les laissant à leur triste fin, continuez à avancer dans les fondations de l'édifice (4), et vous délivrerez un peu plus loin Moralisn, le Ministre de l'Éducation (5) ainsi que la servante particulière de la Princesse du château (6). En poussant plus avant votre exploration, vous devrez grimper le long de la tour principale du corps de garde, et affronter un grand nombre de soldats en armure (7). Tout en haut de celle -ci, vous pourrez voir Zak enlever la princesse (8) et s'envoler avec elle, depuis les remparts de la tour (9). Laissez-vous tomber le long du mur, et pénétrez de nouveau dans le château, où vous allez aider Arthur, dans la salle d'entraînement, à battre un garde le molestant sans ménagement (10). Grimpez ensuite à l'étage comme vous le précise Arthur, et donnez un grand coup d'épée dans l'armure plaquée sur le mur (11). Vous verrez alors apparaître, à sa gauche, un escalier vous permettant d'aller chercher une clef. Ressortez ensuite du château, longez les douves et ouvrez la porte dérobée par laquelle Arthur s'était enfui quelques heures plus tôt (12). Vous arriverez dans une pièce remplie de caisses, où vous devrez, après avoir tout escaladé, appuyer sur un interrupteur (13) qui assèchera la fontaine de droite, laissant apparaître un passage secret vous menant au labyrinthe végétal (14). Empruntez tout de suite ce chemin, sans oublier —mais c'est déjà une habitude— de sauvegarder !





Le labyrinthe végétal

Vous allez vous retrouver confronté à un immense labyrinthe. Suivez scrupuleusement nos flèches (page suivante) pour savoir quel chemin prendre et ne pas vous perdre dans ce "no man's land" végétal. Ici, votre principal objectif sera de retrouver la pierre solaire, essentielle pour faire marcher le phare de Ryuma, brisé par le Duc avant sa fuite !

Vous pourrez discuter avec le maître d'Einstein : c'est un bûcheron qui, en remerciement, vous donnera un sifflet qui s'avèrera primordial pour la suite des événements !

Vous croiserez sur votre chemin un chien à l'agonie. Donnez-lui une réserve de EkeEke, et suivez-le.

À droite du grand arbre, vous pourrez voir quatre gnomes danser dans la forêt. En vous voyant, ils s'enfuiront se cacher dans les bois, attendant que vous veniez les retrouver ! C'est le vieux sage de la forêt qui vous demandera de les retrouver. Un petit conseil : ne perdez pas votre temps à les chercher, cela ne sert à rien !

Une fois arrivé devant ces arbres bleus, jouez du sifflet, et le bûcheron viendra les couper pour que vous puissiez passer de l'autre côté de la forêt !

Prenez la pierre solaire posée entre les deux colonnes, et vous pourrez vous téléporter au début du labyrinthe en empruntant le grand arbre de droite.

Retournez ensuite au village de Ryuma, et grimpez le long du phare cassé. Une fois en haut, donnez votre pierre solaire au gardien (6), et vous pourrez repartir dans la ville de Mercator. Arrivé dans cette ville, direction le port, où un bateau vous attend pour vous emmener au village de Verla (7) !

Le labyri

en entrant dans cette petite montagne, vous atteindrez une grotte d'où vous pourrez vous téléporter dans différentes autres grottes. Pour vous y retrouver, rien de plus simple : dans la grotte, la statue du haut vous téléporte vers le Nord, tandis que celle du bas vous emmène vers le Sud, et ainsi de suite !

Voici la deuxième entrée menant à la grotte aux statues. Pour vous y rendre, agrippez-vous à la liane qui pend et descendez le long de celle-ci pour atteindre l'endroit tant convoité !

Voici Einstein et son maître le bûcheron. Vous pourrez les atteindre en empruntant le petit passage à travers les arbres, indiqué par la flèche. Pour vous remercier d'avoir trouvé et sauvé son chien, le bûcheron vous donnera un sifflet qui vous permettra de l'appeler en temps utile.

A

B

Le vieux gardien de la forêt, qui vous demandera de retrouver les quatre gnomes qui s'y sont perdus. Un petit conseil : ne vous prenez pas la tête à essayer de répondre à sa demande, ça ne sert à rien ! Les gnomes se sont mis dans la mouise, eh bien qu'ils y restent !

Lo

the végétal

Vous pourrez atteindre le chemin menant à la pierre lunaire en sortant de cette grotte. Pour trouver cette dernière, téléportez-vous depuis la statue du Nord, celle qui se trouve en haut dans la grotte aux statues.

Voici la pierre lunaire. Elle vous permettra de réparer le phare, et donc, grâce à un voilier, d'accéder au village de Verla.

Plus tard dans le jeu, vous devrez revenir au labyrinthe végétal pour atteindre les ruines de Mercator. Pour ne pas tout vous "retaper" depuis le début, rentrez dans l'arbre près du gardien de la forêt, et vous serez téléporté vers cet arbre. Cool, non ?

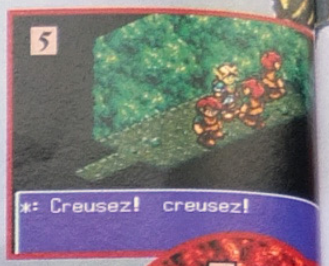
Voici la clairière des Gnomes. Lors de votre première rencontre, ils vous nargueront comme des bêtes et partiront en courant, pour se planquer dans la forêt.

STALKER

Le village de Verla

1

2


5

*: Creusez! creusez!

6

7

8

Trouvé Réserve de Vie.

9

Trouvé Epeé Tonnerre.

Ce village se trouve à droite du ponton de débarquement. Allez y faire un tour, et tuez tous les soldats qui s'y trouvent (1). Vous apprendrez plus tard que tous les habitants ont été enlevés par le Duc et son armée, puis emmenés dans la mine de Verla pour creuser plusieurs veines riches en trésors. Partez dans cette mine (2) qui se découpe en trois grandes sections, ou plutôt trois tunnels pour être exact ! Au bout de chaque tunnel, vous devrez affronter un gardien retenant prisonniers un certain nombre de villageois (3). Au cours de votre périple, vous arriverez dans une pièce remplie de jarres. Utilisez-les pour former un escalier et ainsi pouvoir continuer dans le niveau (4). Après avoir battu le deuxième gardien, vous pourrez découvrir, dans un recoin de son antre, trois garcons en train de creuser un nouveau tunnel (5). En y revenant un peu plus tard, vous aurez l'agréable surprise de voir ce tunnel terminé, et en l'empruntant, pourrez arriver rapidement dans la ville de Mercator, car c'est un superbe raccourci ! Dans une pièce remplie de lave, vous trouverez le plastron chromé (6). Une fois les trois tunnels visités, revenez au début de la mine, et vous verrez une porte, qui était auparavant cachée par deux statues. Elle est maintenant libre d'accès (7), et vous mène tout droit au village de Destel. Mais avant d'y pénétrer, retournez au village de Verla. Sur le chemin de ce dernier, vous croiserez une hutte en bois. Grimpez sur les arbustes se trouvant sur sa gauche, et vous pourrez collecter, derrière ce modeste logis, une réserve de vie bien cachée (8). Une fois à Verla, discutez avec tous les villageois libérés, et laissez-vous tomber dans le puits se trouvant au début du village. Au fond, vous trouverez la célèbre épée de tonnerre (9). Retournez ensuite dans la mine, direction Destel (pas Sacha, évidemment) !

3

*: Je gère la Garde Royale du tunnel de l'Ouest, sous les ordres du duc de Mercator!

4

Le village de Destel

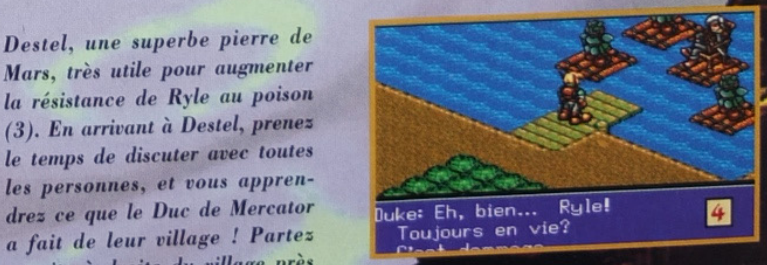
MAGASIN
De nombreuses plantes sont en vente ici, encore moins chères que dans les chutes de Kelketo, ce qui est un comble !

AUBERGE
Dans celle-ci, mises à part les éternelles nuits réparatrices, vous pourrez croiser l'un de vos vieux amis !

ENTRÉE DE LA GROTTE
Vous ne pourrez y accéder qu'après avoir vu le Duc partir avec son escouade de choc !

ÉGLISE
Comme d'hab, sauvegardez à cet endroit le plus souvent possible !

En sortant de la mine de Verla, arrêtez-vous à la croisée des chemins (1), et partez faire une petite halte près des chutes de Kelketo. Vous pourrez y faire vos emplettes dans un charmant petit magasin tenu par un nain qui vous vendra, pour un prix compétitif, des herbes fort utiles pour la suite de votre aventure (2). En quittant les chutes de Kelketo, vous croiserez sur le chemin menant à Destel, une superbe pierre de Mars, très utile pour augmenter la résistance de Ryle au poison (3). En arrivant à Destel, prenez le temps de discuter avec toutes les personnes, et vous apprendrez ce que le Duc de Mercator a fait de leur village ! Partez ensuite à droite du village près du fleuve, et vous pourrez voir le Duc se faire la belle avec ses sol-



Le village de Destel

*: Le duc de Mercator est arrivé à l'improviste, et il a acheté tous mes radeaux!

Duke: Ha ha ha! La vue de là-haut doit être superbe, hein?

*: Parfois, tard dans la nuit, on entend des rugissements venant d

dats (4). Partez à gauche du ponton, et vous trouverez une vieille bicoque, habitée par un non moins vieux vendeur de radeaux. En discutant avec l'auguste personnage, vous pourrez apprendre que le Duc a acheté tous les radeaux de son magasin et qu'il est parti en direction du vieux temple (5). Partez maintenant sur la droite, et après avoir emprunté un chemin dissimulé, vous arriverez sur une montagne depuis laquelle vous pourrez voir le Duc pénétrer avec ses soldats dans le vieux temple (6). Retournez au village de Destel et rentrez dans le puits, préalablement bloqué par des lianes (7). Celui-ci vous conduira dans une multitude de salles sans grande complexité. L'une des plus dures —et c'est vous dire la facilité des autres !— est une pièce où vous devrez emboîter trois caisses dans trois trous, et sauter dans le quatrième pour faire apparaître un coffre contenant une clef (8). Un peu plus loin, vous trouverez des bottes de soins, de superbes godillots qui faisaient cruellement défaut à votre collection (9). En arrivant dans la pièce des laves infinies, vous devrez vous placer devant la statue d'or, et utiliser une statue Gaia qui, en faisant tomber pierres (10), formera une cr au-dessus de la lave, vous mettant d'atteindre le vi temple (11).

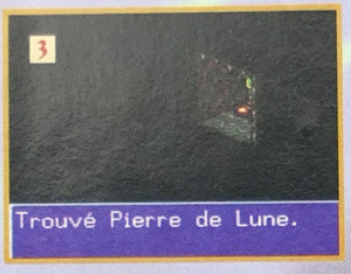
Trouvé Bottes de Soins.

Trouvé Epeé de Glace. 5

Le vieux temple

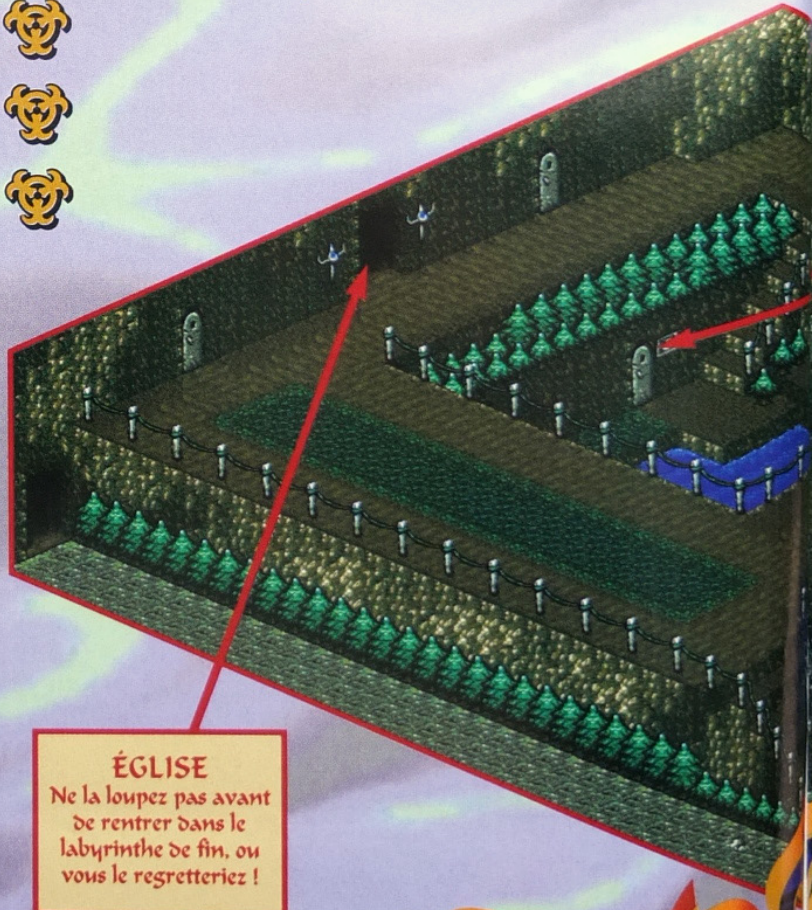
Voici l'entrée de ce temple (1), érigé par le roi Nole à quelques dieux païens, et qui est depuis longtemps hanté par de nombreuses créatures en mal de chair fraîche ! En face de l'entrée, en continuant tout droit, vous rentrerez dans la salle de sauvegarde, n'hésitez pas à en profiter (2) ! Dans ce temple, comme dans beaucoup d'endroits du jeu, vous devrez parcourir quelques pièces pour trouver la sortie. Dans celui-ci, une cinquantaine de pièces devront être minutieusement visitées, rien de bien méchant comparé au labyrinthe de fin ! Dans l'une d'elles, vous devrez actionner, par le biais d'un interrupteur, cinq statues, et vous en servir comme marchepied pour atteindre un coffre suspendu (3). En arrivant plus loin à une sorte de balcon, vous pourrez voir le Duc, escorté de sa garde, vous narguer et partir à la conquête de ce temple (4) ! Vous récupèrerez, peu de temps après, une magnifique épée de glace lançant, lorsque son pouvoir est au maximum, de grandes tornades de glace ; ce sont les monstres qui vont être contents (5) ! Comme un cadeau n'arrive généralement pas seul, vous découvrirez plus loin quelques pièces, avec un très beau et très résistant plastron carapace (6). Petite énigme un peu plus loin : vous vous retrouverez en face d'une statue qui peut être détruite, mais se trouvant, malheureusement pour vous, de l'autre côté d'un trou. Pour l'atteindre et la détruire, placez-vous en face d'elle, et décochez-lui une tornade avec votre épée de glace(7). Il est à noter que vous devrez procéder de la même manière pour toutes les statues similaires que vous rencontrerez dans la suite de votre quête et surtout dans le labyrinthe final ! Après quelques minutes de recherche, vous arriverez devant la porte finale (8). Bonne surprise pour vous, le Boss de ce niveau est un humain, mais mauvaise surprise, c'est le Duc ! Très vif, très puissant, il faudra batailler dur pour le réduire à néant, good luck (9) ! Après avoir battu l'ignoble "vénal-man", prenez les trois trésors qui se trouvent au fond de la pièce. Le seul truc pas très cool, c'est que quand vous toucherez le coffre du centre, paf, Zak (non, ce n'est pas une onomatopée !), vous tombera sur la tête (10). Vous êtes tombé dans un guet-apens ! Heureusement pour vous, une instance supérieure veille au grain et avant que vous ne vous fassiez tuer par le Duc et Zak, Mir vous téléportera dans sa tour, vous évitant ainsi une mort certaine (11). Entamez la discussion avec votre sauveur et au bout de quelques mots, vous recevrez un parchemin magique, vous permettant d'ensorceler votre épée et de couper tous les arbres bleus jusqu'alors indestructibles (12). En repartant en direction de Mercator, coupez tous les arbres bleus que vous trouverez, et vous découvrirez peut-être quelques trésors (13)...

Les ruines



Repartez à Mercator, prenez le passage menant au labyrinthe végétal et en débouchant du passage secret de la fontaine, coupez les deux arbres bleus que vous verrez. Il n'y a pas trente-six chemins pour arriver aux ruines, vous ne risquez donc pas de vous perdre. En arrivant près des ruines, prenez un chemin sur la gauche et vers le haut, et un peu plus loin, vous traverserez une sorte de grand aqueduc, sur lequel Zak viendra vous chercher querelle (1). Allez batailler avec l'ignoble créature ailée, et après l'avoir pourfendu sur la terre ferme, le vaincu vous remettra l'Œil de Gola (2). Descendez maintenant sur la droite, vous croiserez une caverne. En y ren-

La ville



ÉGLISE
Ne la loupez pas avant de rentrer dans le labyrinthe de fin, ou vous le regretteriez !

le Mercator

trant, vous pourrez récupérer la pierre de lune, dissimulée dans le mur du bas (3). Ressortez ensuite de la grotte, et vous trouverez un lieu de culte, juste en dessous du pont. Placez-vous en face de la statue d'or, et utilisez votre Œil de Gola. La statue reculera alors de son socle, laissant apparaître un magnifique téléporteur (4). En l'empruntant, vous vous retrouverez dans la grotte de Massan, et en cheminant le long de celle-ci (rassurez-vous, il n'y a qu'un seul chemin), vous vous retrouverez devant plusieurs marches se trouvant près de la rivière du début (5). En les grimpant, vous arriverez dans une pièce où vous verrez le Duc se téléporter (6). Suivez-le, et à vous le labyrinthe final (7) !

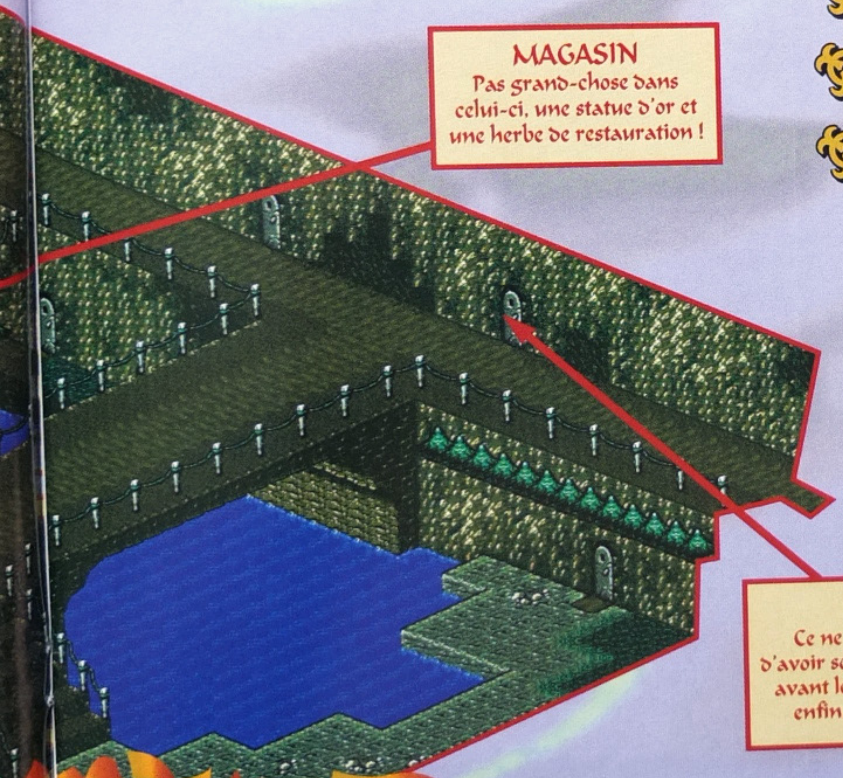
5

6

le Kazalt

7

MAGASIN
Pas grand-chose dans celui-ci, une statue d'or et une herbe de restauration !



AUBERGE
Ce ne sera pas désagréable d'avoir son énergie au maximum avant le dernier grand frisson, enfin, pour ce que j'en dis !

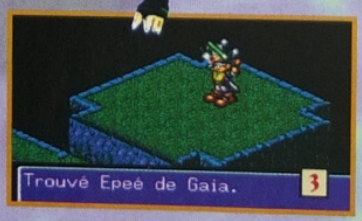
Le labyrin

Dès le début du stage, vous devrez actionner un interrupteur qui débloquera le chemin de droite. Malheureusement, pour y accéder, vous devrez passer par un chemin couvert de pics. Il faudra que vous soyez équipé des bottes de fer pour pouvoir l'emprunter !

Ce labyrinthe n'est pas insurmontable, la difficulté, en fait, résidait dans sa représentation, et c'est pourquoi nous vous l'avons symbolisé, avec ses 6 niveaux superposés, ses escaliers et ses téléporteurs (lettres 'T'). Vous êtes libre de vous y déplacer et d'y réaliser les actions comme bon vous semble. Nos lettres ne sont là que pour vous aider à vous repérer de niveau à niveau (en correspondant verticalement), et les '+' signifient que ça monte, les '-', que ça descend ! Vous n'aurez qu'à suivre les différentes pièces du plan pour ne pas vous perdre, et vous pourrez même les marquer d'une pierre, qui sait, d'une tache de beurre, enfin de ce que vous voudrez ! Pour vous faciliter la tâche, nous vous donnons également, à la volée, quelques explications pour certaines salles retorses !

NIVEAU -1

À droite de la salle de départ, vous pourrez, grâce à une grande liane, atteindre une petite clairière où, en coupant quatre arbres, vous pourrez faire apparaître un trou et vous jeter dedans, pour atterrir directement sur la fabuleuse épée de Gaia (3).



inthe final

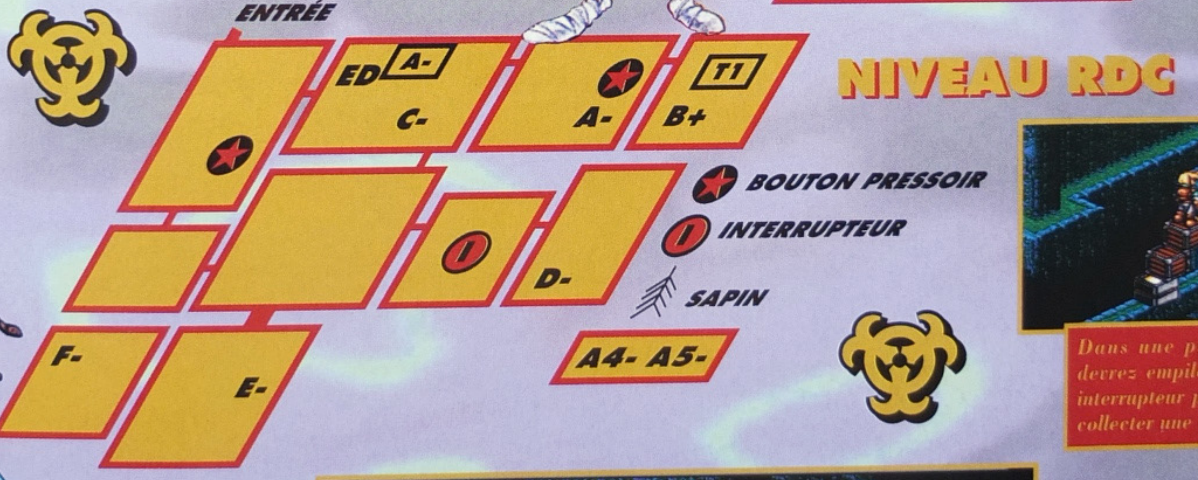
Dans la pièce principale du niveau -1, vous devrez lancer une caisse, se trouvant sur la droite, sur l'interrupteur placé au milieu du vide, afin de déclencher la mise en mouvement de la plate-forme de gauche. Grâce à cette dernière, vous pourrez traverser ledit gouffre sans encombre et continuer votre route.

Un peu plus bas, vous pourrez collecter la lanterne qui vous permettra d'éclairer les pièces plongées dans le noir.

En empruntant la plate-forme précédente, et en passant par la porte la plus à droite, vous pourrez entrer dans une pièce où, après avoir tué un ennemi, vous devrez lancer une poterie sur un interrupteur pour vous libérer le passage. Attention, cette manœuvre est délicate et il ne serait pas étonnant que vous recommenciez votre jet deux ou trois fois avant de la réussir, courage !

Dans une salle souterraine, vous pourrez sauvegarder. Mais comme tout a un prix, pour inscrire votre nom dans le grimoire, vous devrez appuyer sur une série d'interrupteurs pour réussir à obtenir le registre !

Après avoir ouvert le passage à l'interrupteur, vous pourrez vous laisser tomber dans un trou qui vous conduira à deux centimètres des bottes de fer ! Avec elles, vous pourrez retourner au début du labyrinthe afin d'actionner l'interrupteur entre les deux statues.



Dans une pièce adjacente, vous devrez empiler deux caisses sur un interrupteur pour faire apparaître et collecter une clef.

Dans une autre pièce, vous devrez empiler quatre interrupteurs pour faire apparaître un coffre contenant une réserve de vies.

Le labyr

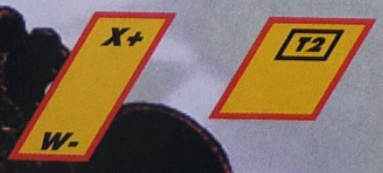
NIVEAU -2

Après avoir pourfendu le monstre, ouvrez le coffre qui apparaît et vous pourrez collecter la griffe de Gola.

Voici le premier Boss ! C'est un élémentaire de feu, et pour le battre, vous devrez faire preuve de beaucoup de rapidité ! Il se téléporte entre ses quatre mares de lave, et vous jette des boules de feu. La bonne tactique consiste à se placer au centre des quatre mares et à attendre que le bougre débouche de l'une d'elles comme une furie, et à se jeter dessus pour le molester de savants coups d'épée.

En calculant votre saut au plus juste, vous pourrez atterrir sur l'une des mains, et récupérer les bottes piquantes. Elles vous permettront, quand vous les porterez, de franchir les passages glacés qui étaient jusque-là infranchissables.

NIVEAU -3



Quelques pièces plus loin, vous devrez vous jeter dans le vide, et vous servir des mains géantes comme de plates-formes.

nthe final

NIVEAU -4

Encore une salle où vous devrez empiler quatre blocs pour ouvrir une porte.

Trouvé Croc de Gola.

Une fois l'horrible bestiasse battue, ouvrez le coffre apparu et prenez-y le Croc de Gola.

NIVEAU -5

rouvé Piques de Neige.

Votre escapade aquatique terminée, vous pourrez alors affronter le deuxième gardien du labyrinthe. C'est un monstre enroulé dans une carapace d'acier, et vous ne pourrez le battre que lorsqu'il ouvre les bras et qu'il ne s'est pas mis en boule.

Trouvé Pierre de Vénus.

En remontant de l'antre du Boss, vous tomberez nez à nez avec une super pierre de Vénus. Elle vous permettra, en la portant, de tripler la recharge de pouvoir de votre épée.

Un peu plus loin, vous rencontrerez un nain qui vous demandera de trouver son fils pour construire un radeau. Celui-ci se trouve à six salles de là (18), et vous permettra de grimper dans une pièce contenant un arbre (19). Coupez-le, et vous pourrez débiter deux bûches (20). Retournez ensuite voir le père du nain, et placez-vous au bord de l'eau. Utilisez une bûche pour construire un radeau (21), et après être tombé dans une chute d'eau, utilisez la seconde bûche pour confectionner un second radeau (22).

Le labyrinthe final

25

En sortant de la pièce du gardien, vous pourrez récupérer, en passant sous une chute d'eau, l'hyper plastron !

26

Quelques secondes après, vous rencontrerez de nouveau, et pour la dernière fois, votre double. Battez-le de nouveau, et vous récupèrerez le dernier objet de Gola : la corne (27) !

27

28

À chaque fois que vous battrez l'un des Boss du labyrinthe, un téléporteur apparaîtra, et vous téléportera dans une pièce en forme de trident. Chaque "branche" de cette pièce sera remplie de téléporteurs, une fois tous les Boss battus. En sortant de celle-ci, vous pourrez prendre un téléporteur vous menant à Mercator (29, 30).

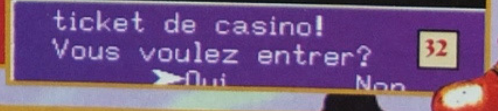
29

30

31

Une fois de retour à Mercator, prenez le temps de sauvegarder —mais ça, je n'ai pas besoin de vous le préciser— et partez rendre visite au chevalier Arthur dans le château de Mercator. Il vous donnera un ticket de casino et vous proposera d'aller tenter votre chance dans son nouveau temple du jeu. Celui-ci se trouve dans le puits de Mercator, et au fond de celui-ci, vous trouverez un homme vous demandant de "montrer patte blanche". En l'occurrence, cet appendice biologique aura la forme du ticket que le chevalier vous aura fourni (32). Je passe sous silence les différents jeux d'argent que vous pourrez pratiquer, mais je vous conseille le lancer de poule, véritablement démentiel ! Retournez ensuite dans la salle des téléporteurs, et prenez celui du haut qui vous mènera dans l'antre du roi Nole !

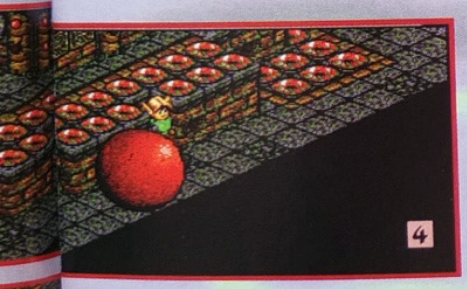
32



L'antre du roi Nole

C'est la dernière ligne droite de votre aventure et vous approchez maintenant du but ! Pas de labyrinthe ici, mais une route à suivre, constituée de quelques pièces sans grande difficulté. Dans l'une d'elles, vous devrez lancer deux jarres de terre cuite sur deux interrupteurs pour faire apparaître un coffre rempli de richesses (1) ! Plus loin dans le stage, petit passage retors : appuyez sur l'interrupteur du bas (2), puis précipitez-vous à gauche ; là, une statue bleue se mettra en branle et avancera lentement. Vous devrez vous placer dans les interstices du mur pour lui permettre d'avancer sans tomber (3), mais rassurez-vous, votre crâne n'en ressortira pas amoindri.

Recommencez la même opération avec l'autre statue qui se mettra, elle aussi, en mouvement une fois sa sœur jumelle arrivée à bon port. Vous pourrez ensuite emprunter l'échelle qui était bloquée par le squelette. Continuez alors votre route, et vous arriverez dans une pièce où une énorme boule balayera le pavé toutes les deux secondes (4). Pour éviter le mastodonte de pierre, cachez-vous dans les rainures du mur et avancez avec précaution. Vous déboucherez, plus haut, dans une pièce où vous devrez affronter quelques ennemis. Un trou se formera après leur mort : engouffrez-vous y, et vous atterrirez sur une plate-forme qui vous conduira devant le portrait du roi Nole. Donnez-lui un coup d'épée (5), et vous pourrez rentrer dans les derniers retranchements de sa forteresse. Vous devrez ensuite affronter deux gardiens (6,7), puis vous pourrez prendre le dernier téléporteur. Celui-ci vous posera au pied d'immenses marches de pierre (8) qui, une fois gravies, vous mèneront devant la porte du sanctuaire de Nole. Soudain, les trois attributs de Gola se réuniront pour faire apparaître la salle au trésor (9). Vous arriverez alors sur une grande plate-forme, où vous pourrez avoir l'insigne honneur de rencontrer le roi Nole, et au demeurant, de le combattre (10). Vous devrez batailler dur pour le détruire, mais le jeu en vaut la chandelle, pensez à tous ces trésors ! Une fois le roi occis, vous verrez le Duc apparaître et claironner à qui veut bien l'entendre que tous ces trésors sont à lui ! En guise de trésors, le Duc récoltera les flammes brûlantes du Grand Dragon, réveillé par tout ce brouhaha (11).



Dernier ennemi à affronter, c'est aussi le plus titanesque ! Mais comme la souris, ne vous laissez pas effrayer par l'éléphant et donnez de larges coups d'épée dans ce saurien millénaire (12). Voilà, je vous laisse maintenant face à lui, et bonne chance... pour le futur Landstalker 2, quoi, j'en dis trop !?

Dossier réalisé par Manu, le nain qui n'aime toujours pas les Elfes, sauf un certain Noldor, Danboss qui les aime bien mais pas trop cuits, et Framy, la boomerangiste !

HIT PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 20 mai, à Megaforce, le Hit, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

4 - ASTÉRIX 2 - 5ÈME MOIS - PLATES-FORMES
"Gros ! Comment ça, je suis gros !!!"

5 - SONIC CHAOS - 6ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Sonic d'un bleu toujours aussi électrique...

6 - LE LIVRE DE LA JUNGLE - 4ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Le tigre sort encore une fois ses griffes !

7 - DEEP DUCK TROUBLE - 3ÈME MOIS - PLATES- FORMES
Un Onc' Picsou pingre à souhait !

8 - DESERT STRIKE - 3ÈME MOIS - ACTION
La Guerre du Golfe, revue et corrigée par vous

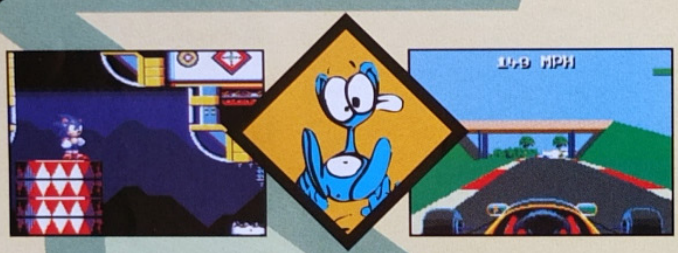
9 - ROAD RUNNER - 4ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Un couple légendaire, dont j'aimerais avoir les petits...

★ MEGADRIVE ★

1 - SONIC 3 - 2ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Des options inattendues pour les nouvelles aventures de la mascotte

2 - FORMULA ONE - 4ÈME MOIS - SPORT
Le top de la simulation de Fi... en attendant Virtua Racing

3 - WINTER OLYMPICS - 4ÈME MOIS - SPORT
Si loin des aventures de Nicolas Hulot en skis !



4 - ALADDIN - 6ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Le top de l'animation au goût du jour

5 - REN & STIMPTY - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
De l'humour au premier degré, à prendre avec des pincettes

6 - FLASHBACK - 7ÈME MOIS - ACTION
Un classique à posséder absolument

7 - JUNGLE STRIKE - 7ÈME MOIS - ACTION
Maîtriser les commandes de l'hélicoptère paraît indispensable...

8 - ETERNAL CHAMPIONS - 2ÈME MOIS - ARTS-MARTIAUX
Les vrais champions ne meurent jamais !

9 - ECCO THE DOLPHIN - 10ÈME MOIS - RÉFLEXION
Ambiance lagon bleu pour les fans du genre

★ GAME GEAR ★

1 - ALADDIN - 1ER MOIS - PLATES- FORMES
Dommage que le plaisir soit éphémère...

2 - ASTÉRIX & SECRET... - 4ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Une mission tellement secrète qu'on n'en dira pas plus...

3 - REN & STIMPTY - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Deux mutants hideux dans un univers digne de l'imagination de Kafka

4 - SONIC CHAOS - 3ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Un jeu mignon pour les petits n'enfants !

5 - WINTER OLYMPICS - 4ÈME MOIS - SPORT
Une dizaine d'épreuves au choix

★ MEGA-CD ★

1 - SPIDERMAN - 2ÈME MOIS - PLATES-FORMES
L'Homme-Araignée tisse une nouvelle fois sa toile !

2 - SON OF CHUCK - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Junior promet d'en séduire plus d'une !

3 - ECCO THE DOLPHIN - 5ÈME MOIS - RÉFLEXION
Surtout éviter d'être claustrophobe !

4 - SONIC-CD - 4ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Les capacités du Mega-CD exploitées au mieux

5 - FINAL FIGHT - 6ÈME MOIS - BASTON
L'ultime combat pour des combattants essoufflés ?

★ MASTER SYSTEM ★

1 - ALADDIN - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Ce rêve bleu... qui dure encore et encore

2 - WINTER OLYMPICS - 4ÈME MOIS - SPORT
Finis les sports de glisse à l'approche de l'été ? Que nenni !

3 - ROAD RASH - 1ER MOIS - ACTION
Jeunes motards en tricycle non admis !

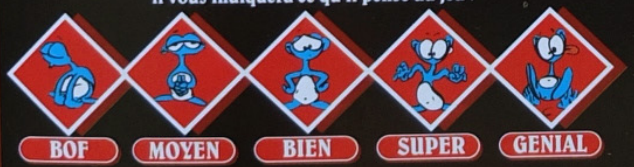
Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
★ MEGADRIVE ★			
MUTANT LEAGUE HOCKEY	SPORT	••	4
CASTLEVANIA	PLATES-FORMES	•••	1
NBA SHOWDOWN	SPORT	••	4
SUB TERRANIA	DESTRUCTION	•••	1
★ GAME GEAR ★			
ALADDIN	PLATES-FORMES	•	1
POWER STRIKE 2	DESTRUCTION	••	1
★ MASTER SYSTEM ★			
ALADDIN	PLATES-FORMES	•	1
★ MEGA-CD ★			
CHUCK ROCK 2 (SON OF CHUCK)	PLATES-FORMES	••	1

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmürz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !



NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE

MEGA FORCE

DISPONIBLE

LE 3 JUIN

EN KIOSQUE !

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

★ MEGA-CD ★

THUNDER HAWK **1.101.600**

Thierry DUBRULE

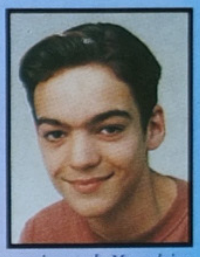
Nice (06)

Il y a quelques années, Thierry avait fait le Vietnam. Ensuite, il s'était payé la guerre du Golfe. Aujourd'hui, il s'offre ThunderHawk, et c'est un véritable carnage !

Et encore !... Il s'agit là d'un score réalisé en mode "easy", mais Thierry atteint tout de même les 1.083.300 en mode "hard" ! Ce champion qui a 22 ans, en dehors des jeux vidéo, aime le ski et la marche à pied (d'ailleurs, en ce moment, il se prend la tête avec "Landstalker" !...). Bravo Thierry !

★ MEGADRIVE ★

NBA JAM **40 VICTOIRES POUR 0 DÉFAITES**



Nicolas HAUTEFEUILLE

Saint Omer (62)

En fait, sur la photo, on ne peut pas tellement voir, mais il mesure en fait 2m52 et il joue dans des matchs de la NBA aux Etats-Unis. Y'a vraiment rien à dire...

Nicolas a 15 ans et pratique le basket depuis l'âge de 8 ans. C'est donc un vrai spécialiste, qui nous explique que NBA Jam, c'est vraiment "l'éclate" ! C'est un Segamaniaque, qui cumule Megadrive et Mega-CD, et comme il nous souhaite longue vie, nous lui retournons ses vœux !

ROLO TO THE RESCUE **8.160.400**

Daniel BILLARD

Chateauneuf (Rhône)

Rolo arrive au secours de ses copains, mais cette fois-ci il n'est pas seul car Daniel l'accompagne dans ses aventures pour combattre les méchants- pas beaux. En avant les enfants !

Daniel a 24 ans, il a contracté la "Segamanie" il y a un an et demi environ, et l'a de plus passée à sa copine ! (Voilà ce que c'est de jouer "sans protection" !...) Tous les deux s'éclatent avec leur console et leurs 14 jeux ; quant à Rolo, Daniel nous explique qu'il est parvenu à battre le Boss final mais qu'il lui manque 3 pièces de puzzle... Encore un petit effort, Daniel !

★ MASTER SYSTEM ★

SONIC 2 **30.590.400**

Kenny HUE

Sur la planète Terre...

À force de foncer dans tous les sens et de se prendre pour Sonic à longueur de journée, Kenny ne sait même plus où il habite !

Kenny a 14 ans, et c'est un vrai spécialiste de Sonic. Il possède cependant 6 autres jeux, mais il ne nous en dit pas plus...

★ GAME GEAR ★

MORTAL KOMBAT 3.320.500

Clément LORTEAU

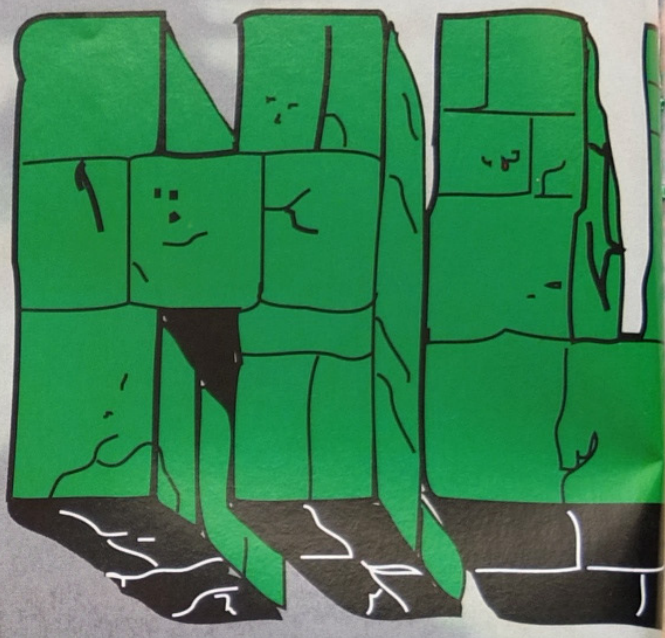
Caen (14)

Très bien Clément, tu vas devenir un véritable pro des arts martiaux, et en plus, il semble que tu sois vraiment doué...

Clément a 10 ans, il est en CM2 et pratique le basket. Le plus étonnant dans l'histoire, c'est que Clément a pris Scorpion et qu'il n'a joué que 10 minutes, d'après lui ! Au fait, merci pour les astuces, Clément !

Le docteur Banner a enfin réussi à contrôler la force qui était en lui. Maintenant, et après de longues années de recherches scientifiques, il peut faire appel à Hulk pendant quelques minutes, en absorbant une potion magique très particulière. Tantôt homme et tantôt monstre, il peut ainsi intervenir dans toutes les situations sous la forme la plus adéquate. En monstre lorsqu'il a besoin de sa force, et en homme lorsqu'il doit se faufiler dans des endroits très étroits ! Pour sa mission, il devra être le plus longtemps possible sous la forme de Hulk car en homme, il serait très vite hors de course... Habillé d'un simple "jean" complètement déchiré, Hulk traverse la ville et son labyrinthe d'égouts pour repousser les envahisseurs...

Hulk n'est pas du genre à se laisser faire ! Coup de poing direct ou remontant, étranglement, projection, claque foudroyante, coup de tête marteau... Ce n'est pas fini !



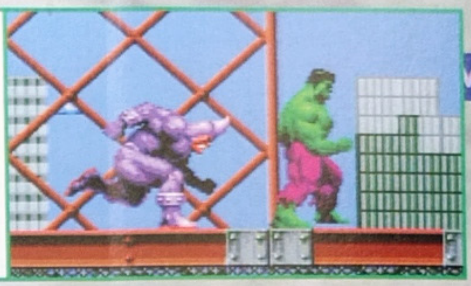
Le docteur Banner débute l'aventure sans arme. Trouvez-en une pour l'aider un peu car il est vraiment faible face aux robots. Il risque la mort à tout instant. Cette gélule va lui permettre de reprendre des forces et la pastille jaune le transformera en Hulk. Lorsque Hulk a toute sa puissance, il est plus rapide !

COMMENTAIRE

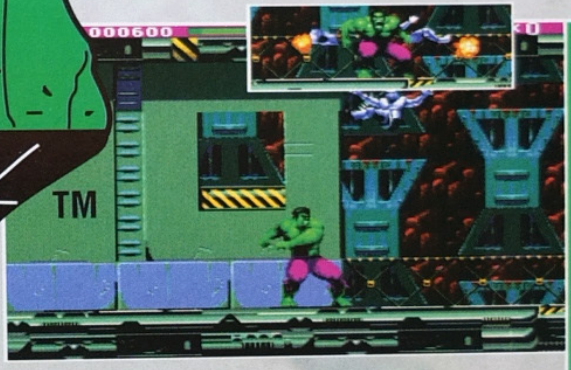
Quel gâchis ! Hulk, le super héros que l'on adore tous, mérite bien mieux que ça... D'abord, les musiques sont monotones et n'entraînent pas le joueur dans l'aventure. Ensuite, le dessin de certains tableaux est simple et pas très fouillé. Pour continuer, il y a peu d'animation et la seule chose amusante vient des différents coups de Hulk. Pour finir, les tests de collision sont imprécis, on arrive à balancer une cabine téléphonique à travers un mur alors que nous-même ne pouvons pas passer. Banner semble handicapé car il ne fait pratiquement rien comme mouvements et doit ramper au sol pour rester en vie. Etc. Espérons revoir Hulk à la place qu'il mérite dans un prochain jeu.

Ce n'est pas bien de casser les cabines téléphoniques ! Maintenant que c'est fait, lancez-la sur vos ennemis ou montez dessus pour sauter encore plus haut.

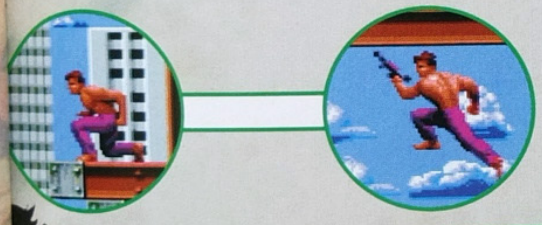
Attention ! Rhino vous fonce dessus... Pour le vaincre, donnez-lui un coup de poing direct puis passez dans son dos et attendez qu'il revienne ainsi plusieurs fois.

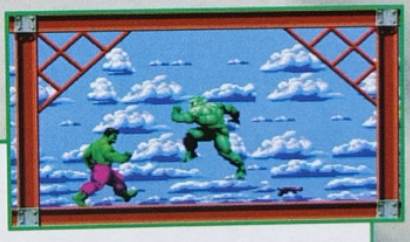


Voici le docteur Banner se transformant en Hulk... Tout son corps grossit !



Lancez vos ennemis dans les airs contre les canons pour les détruire. Trouvez les leviers et défoncez les murs. Projetez un robot au sol puis écrasez-le du pied ! N'oubliez pas de casser les fûts radioactifs qui renferment des gélules pour reprendre des forces.





Ramassez l'arme car elle sera utile à Banner. Ce monstre se nomme Abomination ! Rhino, Absorbing Man, Tyrannus et Leader seront les prochains...

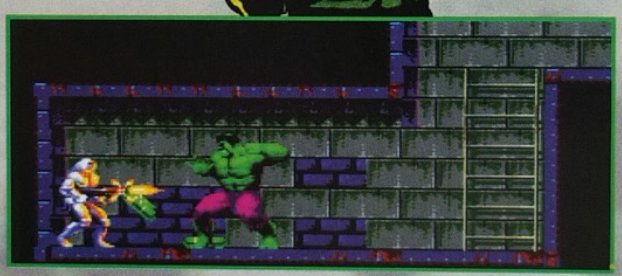
Ce robot est équipé d'un lance-roquettes. En restant accroupi, vous ne risquez rien. Rapprochez-vous de lui petit à petit, puis éclatez-le en mille morceaux. Vous pouvez aussi sauter en l'air et atterrir sur lui ! Attention, deux chemins sont possibles et vous ne pourrez pas revenir en arrière.

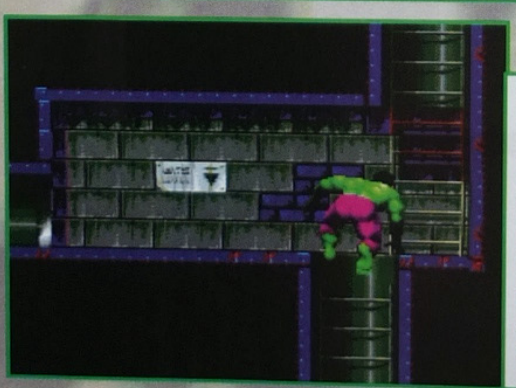
Les illustrations de Hulk sont © SEMIC FRANCE

Brisez les vases pour trouver des options. Attrapez les soldats, transformez-les en pierres et pulvérisez-les. Évitez les boules de feu qu'ils lancent avec leurs armes. Défoncez les têtes de statue pour ouvrir des passages mais attention aux pièges ! Cassez certains murs à coups de manchette. Soulevez les gros rochers et lancez-les sur les soldats. Vous pouvez aussi monter dessus pour sauter plus haut. Vous pouvez gagner une vie en trouvant un petit cœur...

La tête en haut ou en bas, vous brisez les robots entre vos gros bras musclés !

Vous sentez que vous arrivez près de votre but... Attrapez les reptiles, faites-en une boule et lancez-la. C'est dégoûtant mais vous venez de trouver un cœur ! Regardez où vous mettez les pieds car des vers peuvent vous sauter à la figure...





Les égouts sont de vrais labyrinthes. Hulk sera parfois trop gros pour passer dans les petites canalisations. Les robots sont plus dangereux qu'ils n'en ont l'air...

MEGADRIVE

HULK

SON

Les musiques finissent par taper sur le cerveau et ça manque d'effets sonores.

GRAPHISME

Il manque un petit coup de pinceau ! Hulk et les ennemis sont bien.

ANIMATION

Hulk possède des coups sympathiques. C'est tout. Le reste est décevant.

MANIABILITÉ

On finit par s'y faire mais mieux vaut rester en Hulk.

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 16 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Tantôt homme, tantôt Hulk
- \+ Écrabouiller les ennemis
- \- Les graphismes mal finis
- \- Banner est très limité en coups
- \- L'aventure est monotone

75%

3615 MEGAFORCE

EN MAI, GAGNE CE QU'IL TE PLAIT !

PARTICIPE AUX CONCOURS ET ÉCHANGE TES POINTS CONTRE DE NOUVEAUX CADEAUX À LA BOUTIQUE !

SCHMÜRZ T'ATTEND TOUS LES JOURS SUR 3615 MEGAFORCE.

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

Pro ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA DRIVE*

*Nouvelle version avec le Special Fx System

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :

- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **3615 MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald ● 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :

- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de **390 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO CDX** pour mon **MEGA CD** au prix de **379FF (+ 30 FF*)**

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... C.P. : ..... Age : .....

Je joins un chèque de ..... à l'ordre de MEGA FORCE
Délai d'expédition : 3 semaines

Hey, les gars ! J'veux des fondations partout. Oui, chef. Maintenant, nous allons placer ici des éoliennes pour produire de l'énergie. D'accord, chef. Il faut des raffineries ! À vos ordres, chef. Dès que nous aurons assez d'argent, il sera nécessaire de mettre en place une armée, avec des engins, des soldats et un radar pour surveiller les alentours. C'est enregistré, chef. Vous, allez voir vers le Nord et vous, vers le Sud. Postez une troupe devant ce bâtiment. Tout de suite, chef. Lancez la production de trois véhicules tout-terrain et inventez un nouvel engin plus puissant. Oui, chef. Nous venons de découvrir l'emplacement de l'ennemi ! Voici mon plan... Attaque surprise en force par l'arrière. Exécution ! À vos ordres, chef... Au secours, l'ennemi en profite pour nous attaquer !...

Attaquez en même temps pour une plus grande puissance de feu.

LES ENGINS ET LES TROUPES

1) Moissonneuse
2) Engin pour créer de nouvelles bases de construction
3) Soldat
4) Soldat plus puissant
5) Véhicule de combat
6) Véhicule de combat nouveau modèle
7) Tank d'attaque
8) Tank lance-missiles
9) Tank de destruction
10) Engin de transport aérien
11) Ornithopter
12) Tank "sonique"
13) Missile
14) Tank dévastateur

Voici les différents bâtiments que vous pouvez construire pour l'instant. Chacun a son prix, son besoin d'énergie pour fonctionner et sa capacité à encaisser les tirs. C'est le même principe pour les véhicules et les hommes. Plus vous avancez dans le niveau (et dans les niveaux), plus vous pourrez construire de choses. Vous pouvez arrêter une construction en cours en cliquant sur "stop" et réparer votre base en cliquant sur "fix" si elle a subi des attaques.

COMMENTAIRE

Question stratégie, vous en aurez pour votre argent car il faudra être diaboliquement intelligent et rusé pour prendre le contrôle de la planète. Un excellent jeu, donc ! Avec de superbes digits lorsque vos troupes répondent à vos ordres et une maniabilité à la portée de tous, Dune doit commencer à vous plaire énormément. Normal ! Question graphismes, c'est assez petit tout en restant précis. En revanche, vous avez une bonne vue du terrain. Quant à l'animation, on note parfois quelques ralentissements ainsi que des véhicules qui restent bloqués ! C'est peut-être fait exprès ? En conclusion, Dune est fantastiquement intéressant. Un jeu qui change singulièrement des autres titres disponibles sur Megadrive. Enfin une réalisation originale et géniale. Que demander de plus ?

DUNE
THE BATTLE

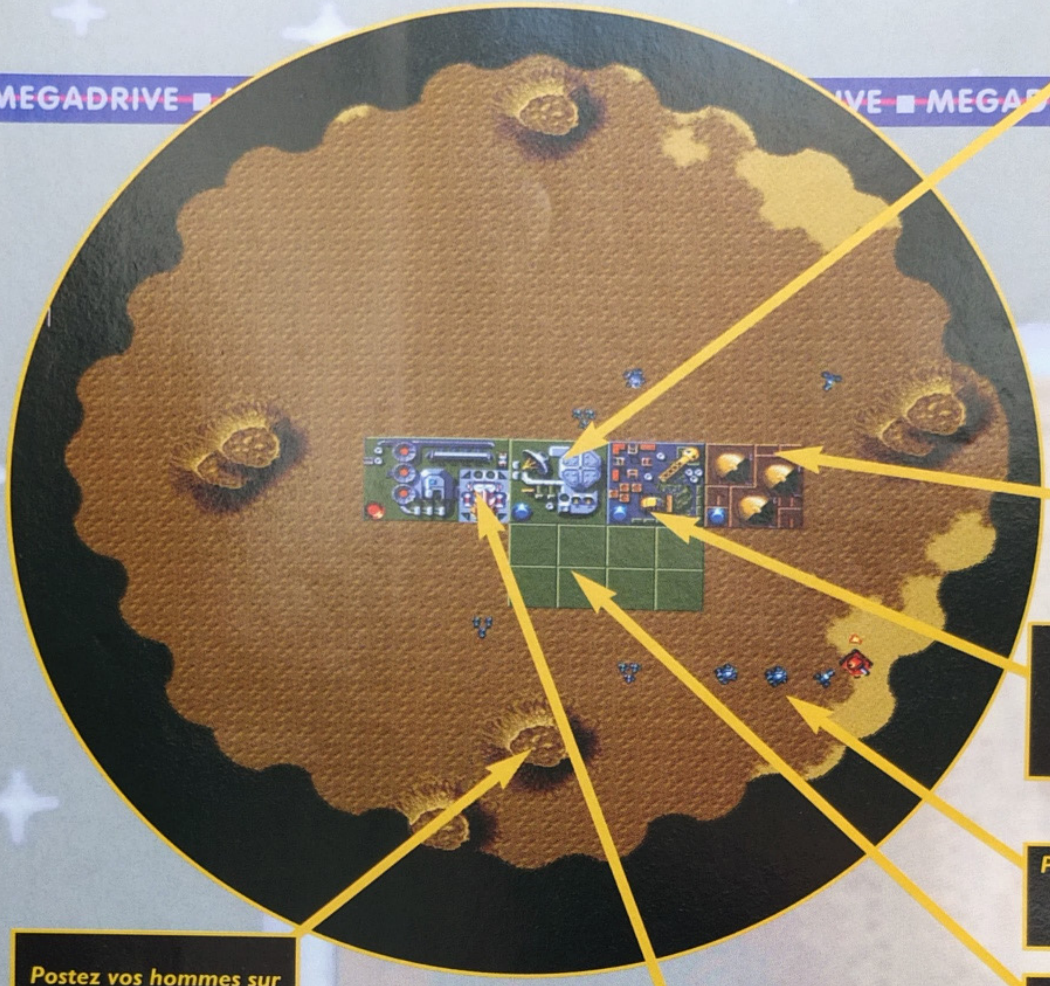
Méfiez-vous des vers géants qui avalent vos véhicules et vos troupes. Si vous voyez une bosse qui se déplace dans le sable, c'en est un !

Les problèmes commencent ! Vous n'avez pas assez d'énergie pour faire fonctionner tous vos bâtiments. En plus, il ne vous reste qu'un seul crédit et vous ne pouvez donc pas construire un nouveau bâtiment de production électrique. Récupérez de l'Épice pour gagner des crédits. Attention, au bout d'un moment, vous ne trouverez plus d'Épice sur la planète ! Pour la première mission, vous devez atteindre 1000 crédits, pour la seconde, vous avez le choix entre atteindre 2700 crédits ou anéantir la base ennemie du secteur. Pour les missions suivantes, l'engagement dans le combat est obligatoire ! Au fait, vous ne pouvez pas construire sur le sable. Dernière chose, seuls vos soldats peuvent se poster sur les cratères...

Attaquez avec intelligence ! Commencez par détruire la base de construction pour empêcher l'ennemi de reconstruire ce que vous détruirez. Petit à petit, vous apprendrez toutes les astuces jusqu'à devenir un vrai stratège !

Vous pouvez diriger l'un de ces trois peuples. Cela correspond au niveau de difficulté. Les objectifs des missions sont identiques quel que soit le peuple que vous choisissez.

FOR ARRAKIS



Le poste radar vous permet d'avoir une vue plus large du terrain ; c'est donc un grand avantage !

Source d'énergie éolienne. Avant de construire un bâtiment, vous devez poser des plaques de fondation.

Installez également des murs de protection autour de votre base de construction car si l'ennemi la détruit, le jeu est terminé.

Placez vos véhicules tout autour de votre base car l'ennemi peut arriver de n'importe où.

Tant qu'il vous reste des crédits et que le sol est dur, vous pouvez continuer à étendre votre base. Ensuite, vous devrez rechercher une nouvelle région...

Postez vos hommes sur ces cratères. Ainsi, ils ne pourront pas se faire écraser.

Pour ramasser encore plus d'Épice, construisez d'autres raffineries. Vous pouvez aussi construire des moissonneuses supplémentaires mais pour cela, vous devez bâtir une usine de construction de véhicules.

Au début de chaque niveau, vous avez une base de construction à partir de laquelle vous pouvez fabriquer des fondations et ensuite divers bâtiments. Vous avez aussi quelques engins et des troupes. Ne cessez jamais de rechercher l'Épice car elle vous permet d'obtenir de l'argent et donc de construire.

Plus le sable est foncé, plus il y a d'Épice. Les moissonneuses partent automatiquement à sa recherche et reviennent lorsqu'elles sont pleines. Vous pouvez les envoyer manuellement, les rappeler d'urgence, et les utiliser pour écraser des soldats ennemis !

DU

THE BATTLE

Lorsque vous partez en éclaireur, vous pouvez tomber face à face avec l'ennemi. Ici, vous n'avez aucune chance de les détruire. Essayez de les contourner, et profitez-en pour reconnaître un peu plus de terrain avant de vous faire exploser...

LES DIFFÉRENTES CONSTRUCTIONS

MEGADRIVE

DUNE
THE BATTLE FOR ARRAKIS

SON

Des digits géniales et des musiques qui vous font "tourner" la tête.

GRAPHISME

Des bâtiments très mignons et un désert avec de belles dunes.

ANIMATION

Tiens, j'ai donné un ordre mais l'engin ne bouge pas ?

MANIABILITÉ

Des ordres faciles à donner aux quatre coins de la carte.

STRATÉGIE

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ Découvrir la carte peu à peu
\+ Attaquer par surprise
\+ Les nombreux bâtiments
\+ La stratégie
\- On manque un peu d'Épice !

92%

LES ACTEURS

Cinq adolescentes ont disparu après avoir passé la nuit dans la vieille maison des Martin et de leurs enfants, Jeff et Sarah. En ce moment, cinq autres filles se rendent chez eux pour y passer la nuit. Votre mission est de les protéger. Un de nos agents est entré dans cette demeure et a découvert un système de sécurité étrange avec des caméras cachées dans presque toutes les pièces et une série de pièges. Notre agent a relié un câble à ce système de sécurité, pour vous permettre de le contrôler à distance. Utilisez ces pièges pour capturer les personnes suspectes. Voici mon groupe d'attaque, et voici Kelly, l'un de mes meilleurs agents. Elle arrivera avec le reste des jeunes filles. Si vous n'êtes pas assez malin ou courageux pour cette mission, laissez le contrôle à quelqu'un qui a de la trempe...

Certains de vos hommes sont également présents sur les lieux. Eux aussi peuvent être capturés par les suceurs de sang.

Sindy.

Voici le commandant Sims qui vous expliquera votre mission et qui poura vous renvoyer si vous n'exécutez pas ses ordres correctement.

Jeff, le fils des Martin.

Tony, le cousin de Jeff. Il ne semble pas aimer le sang...

COMMENTAIRE

Prenez un papier et un crayon car c'est la seule façon de réussir votre mission. Vous devrez recommencer plusieurs fois le jeu pour noter à quel moment et dans quelle pièce il se passe quelque chose. C'est long mais pas trop ennuyeux si vous prenez votre rôle d'inspecteur au sérieux. Nous avons remarqué des petits défauts dans les voix de certains personnages mais ce n'est pas grave et l'ambiance est très bonne. Vous voyez un film dans une petite fenêtre au centre de l'écran. C'est bien animé et même coloré ! Quant à la maniabilité, c'est impeccable. Tout cela donne un très bon jeu mais pas encore excellent. D'abord, il n'y a aucune option (difficulté, sauvegarde...) et uniquement 8 lieux. Enfin, on est obligé de passer d'une caméra à l'autre sans arrêt car les présences ne sont pas signalées.

Kelly, l'un de vos agents infiltré parmi les filles pour vous aider.

Lisa.

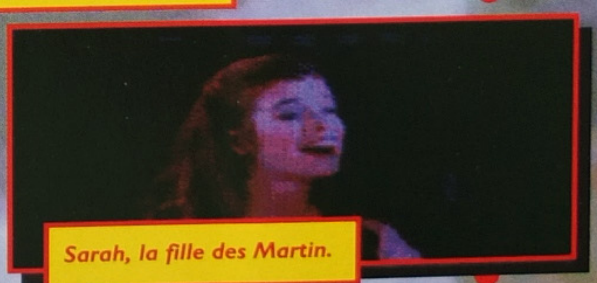
Le petit frère de Lisa, Dany. Sa mère a obligé Lisa à l'emmener avec elle. Il sera très utile pour vous aider à éliminer les suceurs de sang !

Mégane.

Achlée.

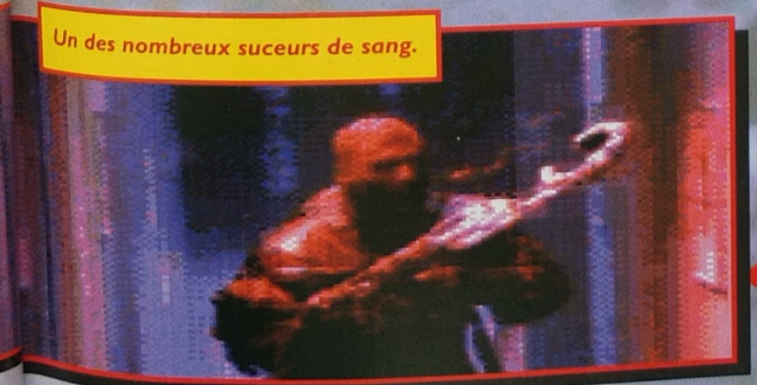
Crap

Un voisin devenu dingue...



Sarah, la fille des Martin.

Un des nombreux suceurs de sang.



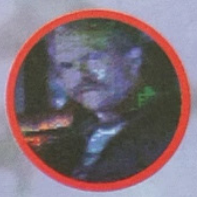
Chella et Victor. Les Martins sont aussi des suceurs de sang.

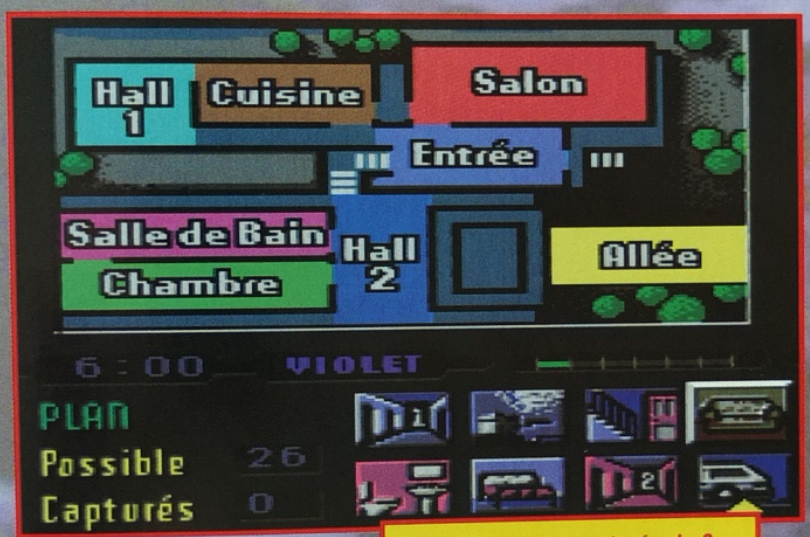
Vous découvrirez de nombreuses séquences animées, des discussions, une dispute, une fête entre filles et plein d'autres scènes encore... Une vraie histoire ! D'ailleurs, lorsque les personnages se déplacent, vous pouvez en général les suivre de pièce en pièce. Pour réussir votre mission, vous devrez être au bon endroit au bon moment ! Un petit conseil, appuyez tout de suite sur 'Start' pour débuter l'aventure car vous devrez immédiatement activer un piège dans le hall !...

Ces cartons contiennent des bouteilles de sang ! Les Martin vont faire une livraison...

Cette cuisine est équipée de très grands réfrigérateurs dont certains sont bizarrement fermés...

Regardez ! Il y a un homme dans la douche de Lisa... Les suceurs de sang vont essayer de la capturer. Vous devrez actionner le piège lorsque la petite barre à coté du mot "vert" s'allongera jusqu'à devenir rouge. Après, il sera trop tard ! Vous n'avez capturé que 34 suceurs sur 50. Ce n'est pas bon... Attention à ne pas faire tomber une personne innocente dans un piège !





LES PIEGES...

Il peut y avoir plusieurs pièges dans chaque lieu et donc des animations différentes. Surveillez tous les endroits car les suceurs de sang entrent par les fenêtres et se déplacent dans la maison. En plus, ils rôdent tout autour de la demeure et même sur le toit. Pour activer le piège, vous devez connaître le code. Au début, il est bleu mais la famille Martin peut le changer à tout moment, alors écoutez bien ce qu'ils disent.

La maison est constituée de 8 lieux que vous pouvez surveiller en changeant de caméra lorsque vous en avez envie. Le hall 1 est une pièce très importante car c'est à cet endroit qu'un câble vous relie au système. Assurez-vous que personne ne tentera de l'arracher.

■ MEGA-CD ■

night trap

SON

Certains personnages ont un drôle d'accent.

GRAPHISME

Les pièces de la maison sont variées et assez colorées.

ANIMATION

De belles séquences animées rigolotes et intéressantes !

MANIABILITÉ

Des commandes très simples qui ne posent aucun problème.

✦ SPORT ✦

ACTION INTERACTIVE
ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 2
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ C'est comme au cinéma
- \+ Les filles...
- \+ Les paroles sont en français
- \- Pas d'options
- \- Ennemis non signalés

84%

LES 400 COUPS DE REN...

Une bonne pression sur le ventre et Stimpy crache une boule de cheveux sur les ennemis.

Après cette claque, Stimpy se tiendra à carreau.

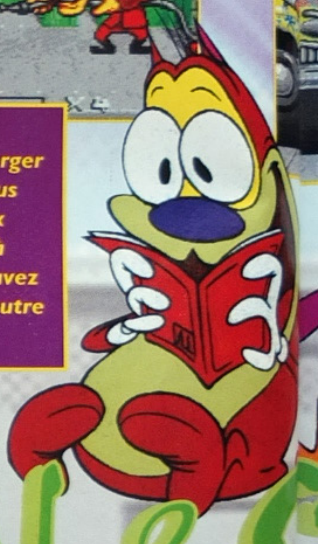
Lancez Stimpy comme une boule de billard.

Utilisez Stimpy comme marteau-piqueur pour casser le sol.

La dernière invention de Stimpy, pour transformer les ordures en délicieux jambon glacé, a explosé ! Une déflagration si forte que les pièces se sont volatilisées dans les airs pour atterrir à plusieurs kilomètres de là... Il faut avouer que Stimpy n'est pas très fort en mathématiques... La ville a complètement changé et leur vie est en danger. Ren et Stimpy doivent retrouver les pièces, remonter la machine et l'arrêter pour que tout redevienne normal ! C'est en équipe que Ren et Stimpy sont les plus forts et c'est ensemble qu'ils partent à l'aventure. Ce sont de vrais blagueurs, qui ne ratent aucune occasion pour faire les 400 coups, alors attendez-vous aux pires acrobaties !

Ramassez le cornet à glace, le bocal de salive et tous les autres objets (jambon, crotte de chat, sac d'argent...) pour gagner des points et récupérer votre énergie. Montez sur le plan de travail puis entrez dans le réfrigérateur...

Ne laissez pas ce pompier vous asperger d'eau ! Lorsque vous jouez seul, les deux personnages sont à l'écran et vous pouvez passer de l'un à l'autre à tout moment.



REN &

COMMENTAIRE

Disons-le carrément, Ren et Stimpy rotent et pètent tout au long du jeu ! Et ce n'est pas tout, car ils s'attrapent, se lancent et se font des trucs délirants... C'est un peu dommage que les musiques soient une peu "prise de tête" mais heureusement, il reste de bons bruitages. Les graphismes sont très beaux au premier niveau mais ensuite, c'est moins bon et parfois assez pauvre. Là encore, c'est un peu dommage. Quant à la maniabilité, elle est bonne mais il faut un certain temps pour mémoriser tous les coups possibles et les faire sans se tromper. Le mode deux joueurs est un peu plus difficile mais en persévérant, il devient éclatant. Malgré cela, Ren & Stimpy reste cependant dans une bonne moyenne, sans atteindre des sommets, à cause aussi de sa faible durée de vie (6 niveaux assez courts).

LES 400 COUPS DE STIMPY...

Stimpy utilise Ren pour faire du saut à la perche.

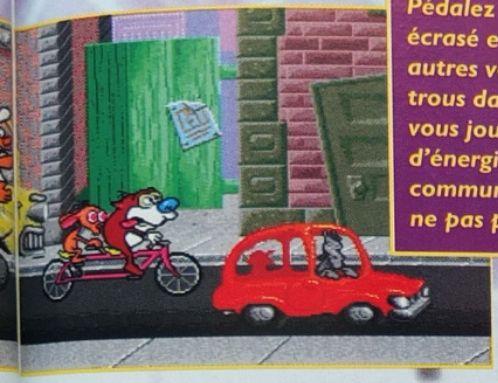
Lancez Ren comme une boule de croquet sur les ennemis.

Montez sur le dos de Stimpy pour faire des bonds.

Obligez Stimpy à péter pour décoller dans les airs.

L'arme préférée de Ren est le tue-mouches.

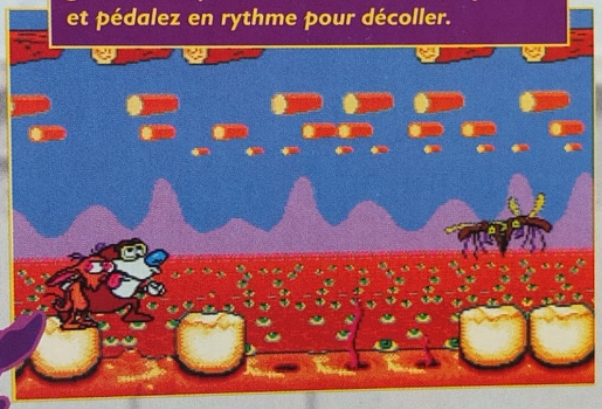
Ren se gratte beaucoup !



Pédalez fort pour ne pas être écrasé et sautez par-dessus les autres voitures. Évitez aussi les trous dans la route ! Lorsque vous jouez à deux, la barre d'énergie est commune, alors communiquez entre vous pour ne pas perdre bêtement.

Arrachez le nez de Stimpy et lancez-le sur vos ennemis.

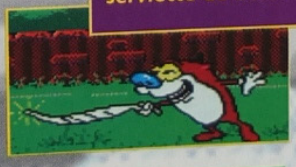
Marchez sur les dents du géant en évitant les gros moustiques. Trouvez votre hélicoptère et pédalez en rythme pour décoller.



Utiliser Ren comme une pelle pour creuser le sol.

L'arme préférée de Stimpy est sa serviette de bain.

Obligez Ren à cracher sur les ennemis en appuyant sur son ventre.



Lancez Ren en l'air pour qu'il attrape des objets.

Stimpy a les oreilles sales !

Lancez Ren comme un boomerang sur les ennemis.

Faites tourner Ren comme une hélice pour décoller.

■ MEGADRIVE ■

REN & STIMPY

SON

Les bruitages sont sympathiques mais les musiques un peu moins.

GRAPHISME

La beauté est variable suivant le niveau...

ANIMATION

Les coups des personnages sont à mourir de rire.

MANIABILITÉ

Un peu délicate à cause du nombre de coups.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ L'animation de Ren et Stimpy.
\+ Les bruitages.
\+ Pouvoir changer de personnage.
\- Musiques énervantes.
\- Des graphismes pauvres parfois.

77%

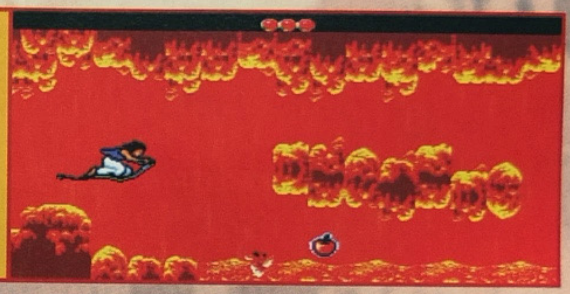
Aladdin

© Disney

Après Aladdin, le film, les chaussures, les stylos, le jeu Megadrive et la cartouche Game Gear, le voici enfin sur Master System ! Le jeune héros tiré des Contes des Mille et Une Nuits repart à la découverte de la lampe à huile si convoitée par l'infâme Jafar. Sera-t-il à la hauteur pour sauver la princesse Jasmine des griffes de ce conseiller machiavélique ?

Comme dans le film, l'aventure commence dans les rues du marché d'Agrabah où le jeune Aladdin est forcé de voler pour manger à sa faim. En essayant d'échapper aux forces de l'ordre locales, il finira par tomber sur la princesse sortie secrètement du palais pour satisfaire sa curiosité.

Après s'être emparé de la lampe à génie, plus qu'une chose à faire : fuir. Mais comment sortir de l'antre remplie de lave à moins de chevaucher un tapis volant ultra-rapide ?



Les illustrations sont © Disney

Toutes les transformations de Jafar, le conseiller expert en magie noire, pour vous en exclusivité. Tous les moyens sont bons pour satisfaire sa soif de pouvoir. Aussi, faites marcher vos neurones un tant soit peu si vous voulez finir dans les bras de la princesse avec la bénédiction du sultan !

"Ce rêve bleu..." Vous vous souvenez tous de ce hit classé dans le top des meilleurs CD single vendus sur le marché il y a quelques temps déjà ! Dans cette partie du jeu, vous dirigez Aladdin et Jasmine sur le tapis alors qu'ils survolent le monde. Attention à ne pas se prendre un oiseau en pleine face !

COMMENTAIRE

Possesseurs de Master System, ne vous réjouissez pas trop tôt ! Si le jeu est techniquement parfait (superbe animation, graphismes étonnants et bande-son tirée du film), le "fun" ne dure que 15 minutes si l'on excepte les séquences de transition entre les niveaux !!! Un énorme gâchis bien regrettable.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : INFINIS

70%

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Un cadeau pour chaque jeu commandé !

Grattez, c'est gagné !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé.
Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

CUMULEZ VOS POINTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE JEU DE VOTRE CHOIX !

VOUS AVEZ FORCÉMENT GAGNÉ!

OU COMMANDEZ LE CADEAU DU MOIS AVEC VOS POINTS !

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48 H

Les offres du mois

NBA SHOWDOWN

449F

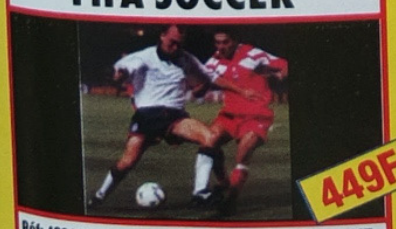
Réf: 0331511 X — MEGADRIVE

NHLPA '94

449F

Réf: 403124 X — MEGADRIVE

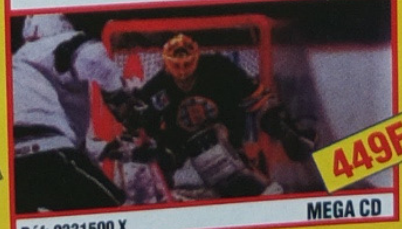
FIFA SOCCER



449F

Réf: 403122 X — MEGADRIVE

NHLPA '94



449F

Réf: 0331500 X — MEGA CD

Cadeau

Pour l'achat d'un des jeux ci-dessous, recevez en cadeau cette casquette E.A. Sports d'une valeur de 60 francs.

LES CADEAUX DU MOIS

10 POINTS
Une Planche d'auto-collants Street Fighter 2' ou 20 F. de réduction sur votre prochain achat.

50 POINTS
Un baladeur B906

100 POINTS
Une manette ARCADE POWER STICK

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

Quatre solutions se présentent alors à vous :

• Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.

• Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !

• Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

• Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs).

LES 6 AVANTAGES CHEEPER

- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- 6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

MEGADRIVE

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE

DUNE

Réf: 0531201 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

STREET OF RAGE 3

Réf: 0531202 C — 525F

GRATUIT POUR 420 POINTS

MEGADRIVE

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431802 C — 425F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

BODY COUNT

Réf: 0331517 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

MEGADRIVE

SUBTERRANIA

Réf: 0531203 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

THE HULK

Réf: 0531204 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

MC DONALD GAME'S

Réf: 0331519 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

MEGADRIVE

VIRTUA RACING

Réf: 0531205 C — 665F

GRATUIT POUR 530 POINTS

MEGADRIVE

WORLD CUP 94

Réf: 0531206 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

Les offres du mois

SONIC 3
MEGADRIVE .....529 F
Réf : 0231409 X

Cadeau

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce porte-clefs SONIC.

FLASHBACK
MEGA CD .....365 F
Réf : 0131349 X

Cadeau

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce pin's FLASHBACK.

NBA JAM
MEGADRIVE .....499 F
Réf : 0331516 X

Cadeau

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce pin's NBA JAM.

Le matériel

MEGADRIVE 2 (Réf: 0531902 A) 1090F
(livrée avec le MEGAGAMES 2)
MEGA-CD 2 seul (Réf: 0531904 A) ..1990 F

Nouveau :

MULTI MEGA (Réf: 0531906 A).....3290 F
(livrée avec manette, cordons et 3 jeux)

4-WAY PLAY

Jouez à quatre avec cet adaptateur quatre joueurs pour Megadrive. Cet adaptateur vous permettra de connecter quatre manettes de jeu à votre machine et d'utiliser ainsi les jeux de la gamme E.A. Sports.
Réf : 0331400 A

270F

QUADRUPLEUR SEGA

Un adaptateur similaire au modèle ci-dessus mais qui vous permettra de jouer à quatre sur les jeux de la gamme Sega prévus à cet effet. Attention, cet adapteteur n'est pas compatible avec les jeux E.A. Sports.
Réf : 0531900 A

249F

SKITCHIN'

Réf: 0331514 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PELÉ FOOTBALL

Réf: 0331515 C — 279F

GRATUIT POUR 220 POINTS

REN & STIMPY

Réf: 0331518 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Réf: 0331509 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PUGGSY

Réf: 0131344 C — 345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

GREATEST HEAVYWEIGHT

Réf: 0231410 C — 425F

GRATUIT POUR 340 POINTS

ART OF FIGHTING

Réf: 0431800 C — 425F

GRATUIT POUR 350 POINTS

NEW CASTLEVANIA

Réf: 0431804 C — 425F

GRATUIT POUR 310 POINTS

T2 ARCADE GAME

Réf: 0231411 C — 370F

GRATUIT POUR 300 POINTS

WINTER OLYMPICS

Réf: 0131341 C — 420F

GRATUIT POUR 350 POINTS

PGA EURO TOUR

Réf: 0331512 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

TOE & JAM 2

Réf: 0131336 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Réf: 0331510 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PRINCE OF PERSIA

Réf: 0331513 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

ZOMBIES

Réf: 0131337 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

THE LOST VIKINGS

Réf: 0331520 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

ROBOCOP VS TERMINATOR

Réf: 603180 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

CHUCK ROCK 2

Réf: 0131353 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANÇAIS

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H
(SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES)

Chaque jeu vous donne droit à une carte à gratter. Toutes les cartes sont gagnantes !

Le cumul de vos points cadeau vous donne droit à un jeu gratuit de votre choix et référencé dans le catalogue.

UN CADEAU EN PLUS !

ALLEZ VITE EN DERNIÈRE PAGE ➡

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER
BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04 - Tel . (1) 48 04 94 40

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Signature (des parents pour les mineurs)

Montant total de la commande

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20 F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes avec votre commande).

Sous-total

Participation aux frais d'expédition : 30F pour France métropolitaine, 40F pour le reste du monde et 60F pour les consoles (ajoutez la somme correspondant à votre cas).

TOTAL

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... TÉL. : .....

CONSOLE : ..... AGE : .....

MF 28

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

❑ Carte bleue n° ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊ Expire fin ⌊⌊⌊⌊

❑ Je ne commande rien, mais je veux recevoir, sans engagement, les prochains catalogues Cheeper

MEGA CD

Les nouveautés du mois

MEGA CD

MORTAL KOMBAT

Réf: 0331501 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431806 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

SENSIBLE SOCCER

Réf: 0331502 C

NOUS CONSULTER

TOMCAT HALLEY

Réf: 0531207 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGA CD

NIGHT TRAP

Réf: 0331504 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER

Réf: 0331506 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

TERMINATOR

Réf: 0331507 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

DUNE

Réf: 605162 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

MEGA CD

SON OF CHUCK

Réf: 0131331 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

JOE MONTANA

Réf: 0231414 C — 425F

GRATUIT POUR 300 POINTS

SHERLOCK HOLMES 2

Réf: 0131340 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

PUGGSY

Réf: 0131349 C — 345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

SHADOW OF THE BEAST 2

Réf: 0131352 C — 345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

GROUND ZERO TEXAS

Réf: 0231412 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

MICROCOSM

Réf: 0131343 C — 415F

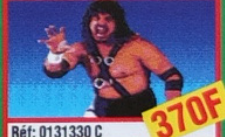
GRATUIT POUR 300 POINTS

CLIFFHANGER

Réf: 0231413 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

WWF RAGE IN THE CAGE



Réf: 0131330 C — 370F

GRATUIT POUR 370 POINTS

SPIDERMAN VS KINGPIN

Réf: 0331503 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

LE CADEAU EN PLUS !

POUR TOUTE COMMANDE, VOUS RECEVREZ EN CADEAU UN POSTER GÉANT STREET FIGHTER II'

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

* SORTIES TARDIVES

Les titres marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles à la vente *au moment de l'impression de ce catalogue*. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour *chacun de ces jeux* commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation au frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 48 04 94 40

A partir du 15 mai...

3615 CHEEPER

Renseignez-vous sur la disponibilité de nos produits en temps réel et commandez par minitel sur notre serveur 3615 CHEEPER.

POWER STRIKE II

Notre système solaire vient de subir une attaque de la part d'une force extraterrestre encore inconnue. Son ambition semble démesurée : la conquête de la Voie Lactée et la domination de notre planète Terre. Pour éviter de finir chez un marchand d'esclaves, partez-la défier et la repousser.

Au début du jeu, vous avez le choix entre quatre armes différentes, du bouclier rotatif au napalm à tête chercheuse. En cours de partie, vous pourrez en changer comme en augmenter leur puissance, jusqu'à trois fois celle du tir original.

Le stage bonus permet d'augmenter votre capital de points. Deux fois dans le jeu, vous verrez votre vaisseau de dos et votre but sera de viser à l'aide du viseur (normal !) à votre disposition et de tirer. Attention à manquer le moins possible d'ennemis !

Retour à la base. Après chaque niveau, vous rentrerez vous reposer dans le vaisseau-mère... en attendant l'étape suivante, un cran plus difficile.

Voici quelques-uns des Boss que vous rencontrerez en cours de partie. Il faut traverser six niveaux (Space Plant, Ground Base, Bionic City, Ancient Ruins, Cyber Road et Inter Algo) pour remplir totalement la mission.

Vous démarrez avec une bombe spéciale en votre possession, en attendant mieux... Utilisez-la lorsque trop d'ennemis se présentent à l'écran, pour obtenir un petit effet de distorsion sympathique.

COMMENTAIRE

Ce beau shoot them up à scrolling vertical risque d'en surprendre plus d'un. Le défilement d'écran ultra-rapide et le nombre de sprites à la seconde, avec quelques ralentissements il est vrai, ne sont pas choses courantes sur Game Gear. Dommage que la jouabilité ne soit pas au rendez-vous.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ SHOOT THEM UP ✦

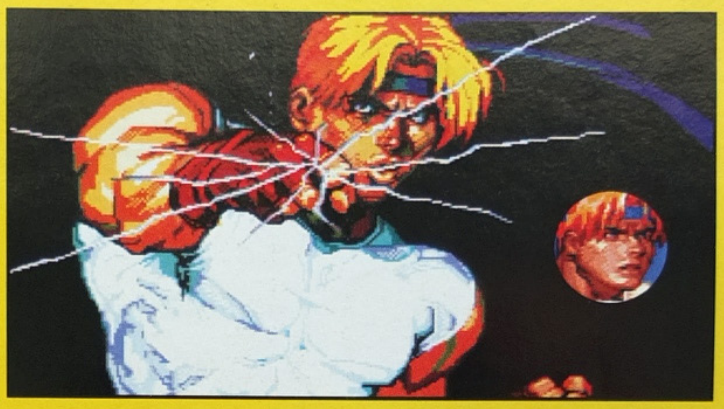
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

79%

Axel, Blaze et Sammy reviennent dans de nouvelles scènes de baston mouvementées sur votre 16 bits adorée. Cette fois, ils sont assistés de Zan, sorte de cyborg moustachu surpuissant, sorti d'une série B de M6. Leur mission, même s'ils ne l'acceptent pas, consiste à exterminer les terroristes qui retiennent le père de Blaze en otage. Attention, ce message s'autodétruira quand sortira Streets of Rage 4 !...

AXEL

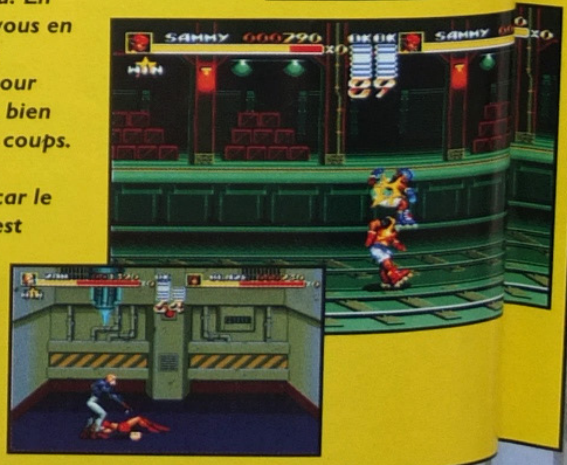
Axel, le héros de la série, ne manque pas de ressources et maîtrise des coups fulgurants qu'il utilise toujours dans les situations délicates. L'un d'eux consiste à appuyer deux fois en avant pour courir puis sur le bouton de poing (bouton B). Il se baissera et lancera un uppercut mortel.



COMMENTAIRE

Le troisième volet des aventures d'Axel et sa clique est une petite merveille ! Les seuls reproches à faire concernent l'option "Battle Mode" qui ressemble plus à un "practice" et, éventuellement, la courte durée de vie. "Éventuellement", car si S.O.R.3 se termine plutôt facilement en mode "easy", il n'en va pas de même en "super hard", bien évidemment. Sans ces deux petits points noirs qu'un peu d'Eau Précieuse devrait éliminer sans trop de peine, ce beat them up est désormais LA référence sur Megadrive dans cette catégorie. Les graphismes sont très colorés et très soignés ; le look de chaque personnage a été travaillé ; leurs mouvements sont fluides et la collision des sprites excellente, chose rare. Enfin, les sept niveaux sont variés, bourrés d'ennemis très différents, avec une pointe d'humour bienvenue dans le premier round où un membre des Village People ose porter la main sur vous, sur une musique délirante. Sega, c'est vraiment plus fort que toi.

Dans le menu, vous pourrez choisir l'option "Battle". Elle permet d'affronter un autre joueur, un peu à la Street Fighter II, dans certains décors du jeu. En fait, servez-vous en comme d'un "practice" pour apprendre à bien maîtriser les coups. Attention cependant, car le temps vous est compté.



STREETS of rage 3

BLAZE

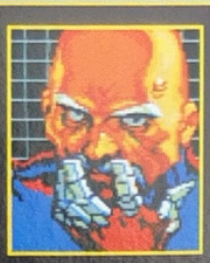
Blaze est une superbe brune, acrobate à ses heures, qui joue le rôle de la femme fatale du jeu. L'héroïne, en quelque sorte, à "sniffer" avec modération... Pour la voir effectuer une "souplesse", dirigez-vous vers l'ennemi et attrapez-le. Appuyez sur le bouton de saut (bouton) C pour lui passer par-dessus, puis sur le bouton de poing (bouton B).

SAMMY

Sammy agit extrêmement vite sur ses roller-blades. C'est sans doute le plus rapide de la bande. Pour faire un maximum de dégâts et le voir jouer les smurfeurs-rappeurs, utilisez le pouvoir spécial à votre disposition (bouton A une fois la jauge à droite de la barre d'énergie remplie et le sigle "O.K" qui clignote).

La saga continue et l'équipe d'Axel s'enrichit d'un nouveau combattant à la force de frappe exceptionnelle du fait de sa stature et de son ossature en adamantium (le squelette de Serval, membre des X-Men). Comme à l'accoutumée, chaque personnage possède ses propres techniques dont certains coups spectaculaires et dévastateurs montrés dans ces quelques pages.

ZAN



Zan ressemble à Lee Van Cliff, réincarné en cyborg. Il possède une force monstrueuse et complète magnifiquement Blaze en mode deux joueurs. De plus, il adore ramasser les armes (couteaux, sabres...) disséminées sur le sol pour les transformer en une boule d'énergie pure qu'il fait rouler comme une boule de bowling (courir + bouton de poing).

Le jeu se divise en sept rounds. Vous choisissez de partir seul ou accompagné, en sachant qu'il n'est pas possible d'incarner le même personnage, contrairement au mode Battle. Vos objectifs : délivrer le père de Blaze et déjouer les plans de l'odieux Cerveau assisté de ses nombreux sbires.

ROUND 1

Vous démarrez sur les docks. Tapez dans les caisses et les piles de pneus pour trouver des armes et de la nourriture (pomme et poulet) avant d'affronter un ninja plutôt virulent.

Dans le jeu à deux, les joueurs peuvent se taper dessus comme s'entraider. Partant du principe que l'union fait la force, il suffit à l'un d'agripper l'autre pour se projeter dans les airs (bouton C) et arriver en trombe dans la floppée d'ennemis situés à quelques mètres en face. Ou encore, il est possible de maintenir le coéquipier par les épaules pour que celui-ci donne des coups de savates avec une meilleure allonge (bouton B).

ROUND 2

Votre route se poursuit dans une boîte de nuit ressemblant fort au Tech Noir du film Terminator. Eh oui, de nombreux punks vous y attendent sur une musique "transe". Attention aux sœurs jumelles avec leurs figures acrobatiques !

ROUND7

Dernier acte : l'extermination du cerveau dans lequel a germé le plan machiavélique devant aboutir à la destruction de notre planète. Une tâche ardue vous attend !

ROUND 3

Sur une charpente métallique, perché sur les hauteurs d'un building en construction, attend le double d'Axel. Un double maléfique, naturellement...

ROUND 5

Cette fois, après avoir évité l'écrasement sous les roues du métro local, vous devez faire face au Robo X, qui se consume pour devenir un être mi-homme, mi-squelette.

ROUND 4

Dans une sorte de manoir hanté, vous partez à la recherche d'indices susceptibles de vous renseigner sur l'endroit où se trouve enfermé le père de Blaze. Toutefois, les trois samouraïs veillent...

ROUND 6

Une course contre la montre ! Vous devez désactiver l'ordinateur avant qu'il ne déclenche des gaz mortels qui tueraient automatiquement le général, alias le père de Blaze.

MEGADRIVE

STREETS of rage 3

SON

Bande-son techno-rave excellente, composée par Motohiro Kawashima.

GRAPHISME

Un jeu très réussi. Décors soignés et personnages ciselés.

ANIMATION

Personnages aux mouvements fluides hyper-réalistes.

MANIABILITÉ

Aucun problème quel que soit le paddle utilisé (3 ou 6 boutons).

BEAT THEM UP

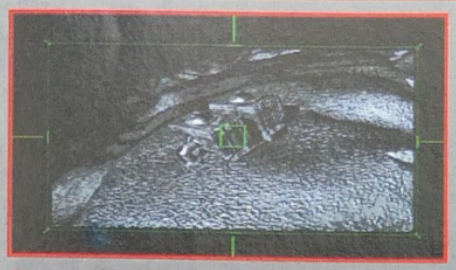
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

- \+ LA référence en Beat'em up
- \+ Bande-son adaptée
- \+ 7 niveaux variés
- \+ Persos superbement animés
- \- Pas assez de niveaux !!!

94%

SU TERR

Dans un futur proche, une base lunaire est attaquée par de gourmands aliens assoiffés de pouvoir. Avant de mourir cependant, un homme parvient à prévenir à temps les forces terriennes, qui s'empressent d'envoyer un module à la rescousse. Sa mission (la vôtre, en l'occurrence) : récupérer la main-d'œuvre employée dans les mines de l'astre au moyen des multiples options mises à sa disposition (fuel, missiles, bouclier...) et, naturellement, détruire les E.T. car, rappelons-le, les "E.T. téléphonent toujours maison !"



La tragédie débute sur la base lunaire. Celle-ci apparaît quelques instants dans le cibleur du vaisseau alien avant d'être détruite. Malgré tout, la Terre est mise au courant grâce au courage d'un colon casqué, qui réussit à tirer sur la manette d'alerte. Vêtu de votre combinaison spatiale, c'est désormais à vous de jouer...

Sub-module. Il y en a quatre en tout à ramasser. Une fois réunis, vous accèderez au niveau 7 et pourrez transformer votre module en un vaisseau amphibie.

Une fois l'alien détruit, cette partie disparaîtra.

Colons à récupérer (surtout ne pas leur tirer dessus !).

Vie supplémentaire (utile, en l'absence de Passwords et de Continues !)

COMMENTAIRE

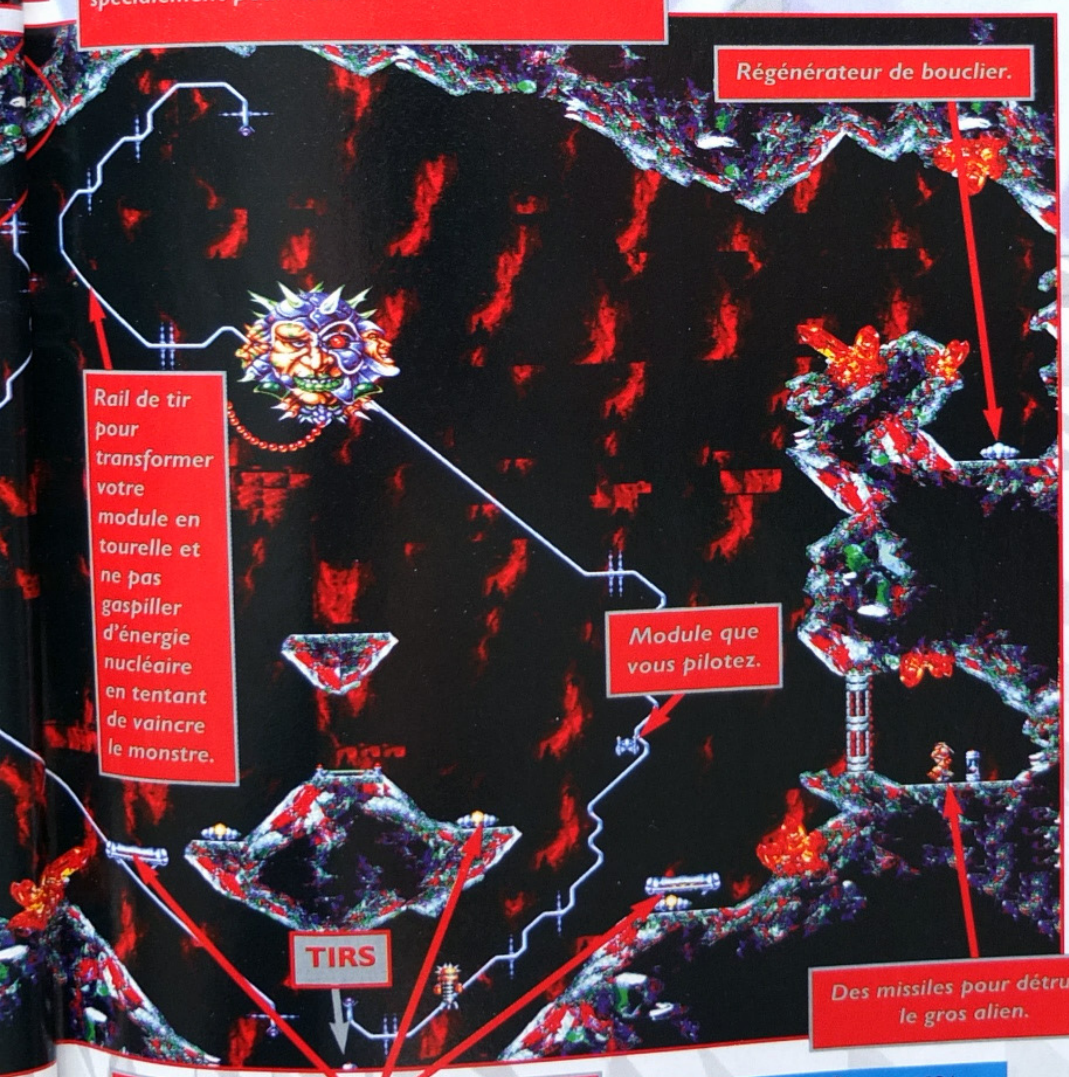
Malgré un scénario vieux comme le monde —des extraterrestres belliqueux qui s'en prennent à de gentils terriens— le jeu séduit le joueur par son originalité, la finesse de ses graphismes, la bande-son techno adaptée et le côté "recherche" de chacune des neuf missions. On regrette qu'il n'y ait pas plus de niveaux même si les trois derniers sont de vrais casse-tête gigantesques avec de nombreuses options à récolter avant d'arriver au Boss final. Car les étapes 7, 8 et 9 promettent d'en dégoûter plus d'un par leur difficulté, surtout lorsque l'on sait que les Passwords et les Continues sont inexistants ! Il ne faut compter que sur les vies supplémentaires amassées au cours des niveaux précédents et faire preuve de doigté quant au maniement du module, dans ses déplacements comme dans les phases de combat. Un bon conseil : ne pas paniquer et apprendre à utiliser au mieux l'inertie du vaisseau !

UB RANIA

TIRS En passant sur cette option, vous augmenterez votre puissance de tir (jusqu'à trois fois la puissance de départ) et ses caractéristiques en fonction de la couleur choisie : rouge pour un tir uniforme, bleu pour des tirs sur les côtés et vert pour des tirs ondulés.

NIVEAU 2

Le premier niveau, relativement simple, servant d'apprentissage, nous nous attacherons à dévoiler certains secrets des huit missions suivantes. À commencer par la deuxième, décortiquée spécialement pour vous.



NIVEAU 3

Canon laser à détruire.

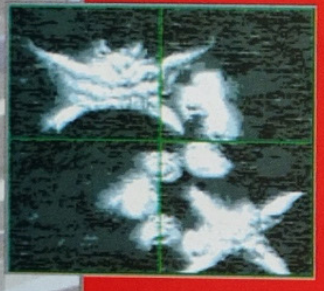
Char

Miroirs réfléchissants. Le canon tire un laser qui part dans la direction A et revient dans la direction B anéantir l'engin de mort.

Il s'agit de détruire un énorme canon laser vous empêchant de progresser lors de votre troisième mission. Pour ce faire, utilisez les moyens du bord et faites preuve de logique ! Des miroirs réfléchissants et un char sont là pour vous aider.

NIVEAU 4

Dernier alien à abattre avant d'entamer les niveaux aquatiques. Gare aux énormes lasers, à la ribambelle d'ennemis qu'il vous balance et aux colons qu'il garde jalousement. Cartonnez-le mais ne tuez pas les terriens, sinon tout est à refaire.

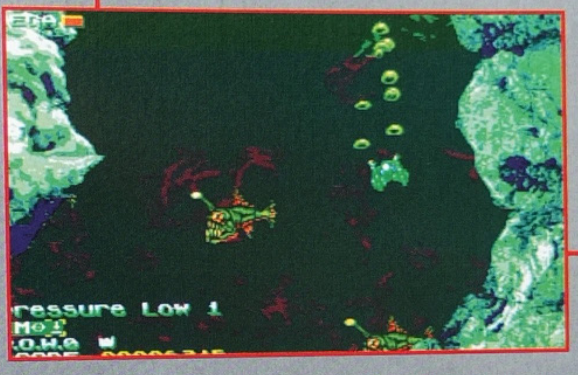


NIVEAU 4

Quatrième mission, première priorité : détruire l'alien à l'aide de missiles, suivis de méga-tirs le cas échéant. C'est là la principale difficulté de ce niveau.

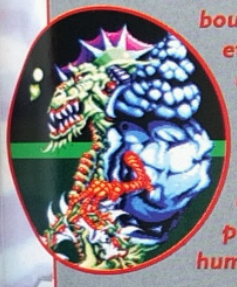
NIVEAU 5

Après avoir bien observé le monstre à l'aide du scanner, votre cinquième mission commence par l'anéantissement d'une grosse centrale nucléaire protégée par un bouclier de feu. Cela fait, emparez-vous du cœur de la centrale et balancez-le à la face de l'alien qui cache un morceau de sub-module.

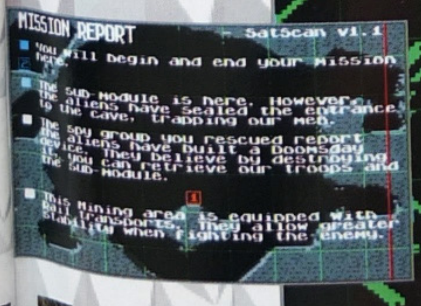


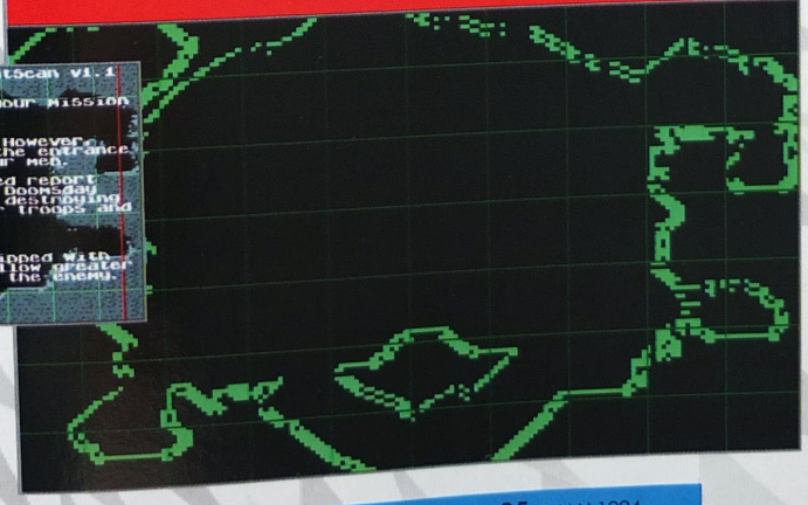
NIVEAUX 7, 8 et 9

Les niveaux aquatiques. Des graphismes étonnants de beauté pour de la Megadrive et un Boss de fin où vous allez en ch... Attention, car l'inertie du module n'est pas du tout la même dans l'eau que dans les airs. Partez à la recherche de clés, de boucliers rapprochés et autres missiles avant de vous attaquer à la bête. Enfin, munissez-vous d'une feuille et d'un crayon pour tracer les plans des mines, le scanner ne pouvant fonctionner en zone humide. Bonne chance !



Durant les six premières missions, vous aurez droit à un rapport expliquant la situation, en provenance d'un satellite, en plus d'un plan ("scan") de l'endroit en question. Des directives seront données, indiquant la démarche à suivre en se référant au scan. Une aide fort appréciable.





MEGADRIVE

SUB TERRANIA

SON

Du Kraftwerk pour une ambiance très futuriste

GRAPHISME

Aliens aux traits fins et niveaux aquatiques soignés

ANIMATION

Excellente inertie du vaisseau dans l'air comme sous l'eau

MANIABILITÉ

Le module se manie bien si le joueur ne panique pas !

SHOOT THEM UP RECHERCHE

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Concept original
- \+ Bande-son métallique adéquate
- \+ Difficulté bien dosée
- \+ La beauté des niveaux aquatiques
- \- Où sont les Passwords ?

88%

Salut, André Agassi ! Moi, c'est Pete Sampras. On se fait une petite partie ? Flok, plong, smash... 6-0, 6-0, 6-0 pour Sampras. Il n'y a même pas photo ! Pourtant, Agassi est beau dans son short fluo et Sampras n'a qu'une simple chemise blanche en coton... D'accord, mais Sampras à une raquette trois fois plus grande et puis, le temps d'Agassi est terminé, Pete Sampras est la nouvelle idole des jeunes ! Pete, Pete, toute la foule l'acclame, les filles surtout. C'est pas juste, vous aussi, vous voulez devenir une vedette, aimée de toutes les jolies filles ? Ça ne va pas être simple ! Nous ne vous promettons rien mais nous pouvons peut-être vous arranger un match avec lui. Tout ce qu'il vous faudrait, ce serait une belle Megadrive. Ça vous tente ?

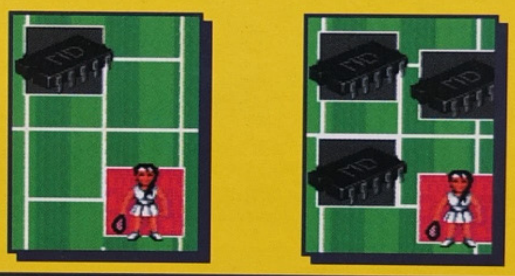
LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

Pour les matchs amicaux, il existe 7 combinaisons de jeu. Vous pouvez en voir 5 sur ces images. Les 2 restantes sont : 2 joueurs humains contre 2 autres, et 2 joueurs humains contre 1 joueur humain aux côtés de l'ordinateur.

1) Rencontre amicale :
- *1 à 4 joueurs simultanément*
- *1, 3 ou 5 sets gagnants*
- *choix des joueurs, des adversaires et du terrain*

2) Tournoi :
- *avec 4, 5, 6, 7 ou 8 joueurs humains*
- *matchs 1 contre 1 avec élimination directe*
- *choix du terrain*

3) Compétition mondiale :
- *pour 1 joueur uniquement*
- *18 matchs à remporter à travers le monde*
- *possibilité d'entrer des codes. Essayez le code 'MEGA' !*



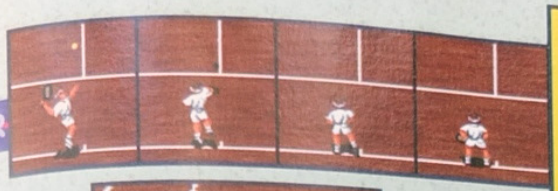
PETE SAMPRAS TEN

LES CHANGEMENTS DE COTÉS

Lorsque vous jouez, seul ou à plusieurs, vous changez de côté au lieu d'avoir un écran "splitté" (divisé en 2 parties). Pendant le jeu, la taille des joueurs se modifie selon la perspective.

COMMENTAIRE

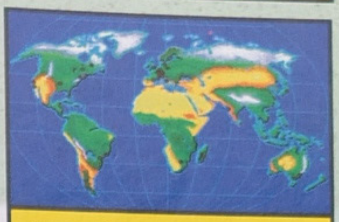
Avant tout, sachez que vous n'avez absolument pas besoin d'un quadrupleur, car vous pouvez brancher directement deux autres manettes sur la cartouche et ainsi jouer à quatre. Bravo Codemasters ! Quant au jeu, il se montre bien meilleur que son concurrent direct, Wimbledon 2, qui avait obtenu 92%, il y a de cela 6 mois. Aujourd'hui, ce même jeu vaut bien moins. Dans Pete Sampras, vous entendez la voix digitalisée de l'arbitre et toutes les acclamations des spectateurs qui réagissent en fonction de ce qui se passe sur le terrain. La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai. Graphiquement, c'est un peu dommage qu'il n'y ait pas plus de variété dans les terrains, mais sinon, c'est propre et assez fin. Pour terminer, parlons de l'animation : le personnage bouge bien mais il lui manque quelques animations comme, par exemple, un petit dérapage lorsqu'il change de direction. Le public ne prend pas de photos, le filet ne bouge pas... Ça aussi, ça compte pour le réalisme. Malgré cela, on prend un immense plaisir à jouer, encore plus qu'avec Wimbledon 2.



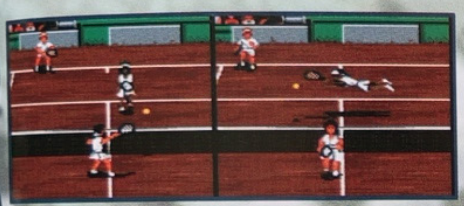
PRAS
NNIS

LE SERVICE

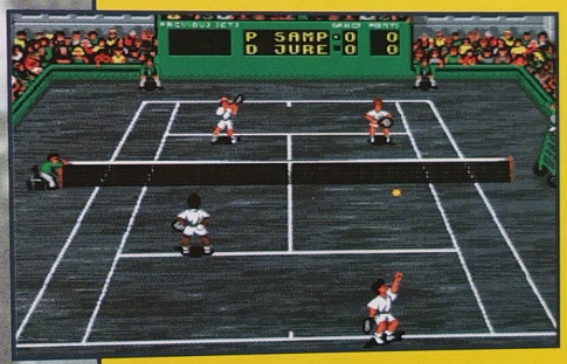
Faites rebondir la balle avant de la frapper. Le service est différent selon que le joueur est droitier ou gaucher. Lancez la balle en l'air, donnez la force, l'effet et la direction du service. Vous pouvez faire des aces !



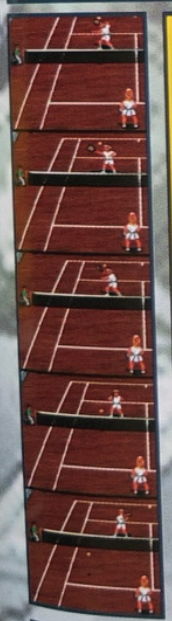
Les petits points sur cette carte du monde vous indiquent les endroits où vous pourrez disputer des rencontres. Il y a 5 terrains sur herbe, 14 terrains "durs" et 14 terrains en terre battue. 33 terrains répartis sur 16 pays.



LE JEU À QUATRE



À part envoyer la balle dans le dos de notre coéquipier ou dans la figure de l'adversaire, le plus amusant est certainement de plonger de tous les côtés ou de frapper la balle comme une brute et de la voir partir n'importe où ! Il vous sera aussi possible de revoir les dernières seconde de l'échange. Les joueurs sont libres de monter au filet — ou pas !— lorsque l'adversaire sert.



LA VOLÉE

C'est un geste très technique. Vous pouvez envoyer la balle juste derrière le filet avec de l'effet, ou plus violemment et éventuellement smasher. En choisissant bien la direction, l'adversaire ne pourra rien y faire.

Pete Sampras est tête de série numéro 1, il vient des Etats-Unis et joue de la main droite. Ce sont les renseignements que vous aurez sur chacun des 30 joueurs disponibles dans le jeu. Remarquez que certains frappent la balle de la main gauche. Vous trouverez aussi des filles... Autre chose, vous pouvez jouer contre une fille ou un garçon et former des équipes mixtes.

MEGADRIVE

PETE SAMPRAS TENNIS

SON

Public et arbitre extraordinaires. Des digits géniales !

GRAPHISME

Dommage que tous les terrains se ressemblent, sinon c'est très réussi.

ANIMATION

Il manque quelques petits trucs pour être vraiment réaliste.

MANIABILITÉ

Une manette comme une raquette ! Une vraie simulation.

SIMULATION DE TENNIS

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NB DE MATCHS : 18 (TOURNOI)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

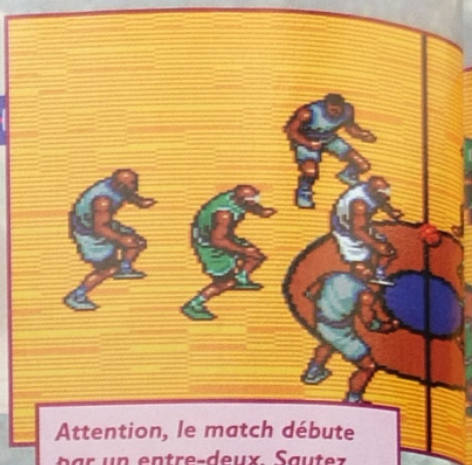
\+ Le contrôle de la balle
\+ L'ambiance côté public
\+ 4 joueurs sans quadrupleur
\- La vue du terrain
\- Ça manque un peu de réalisme

88%

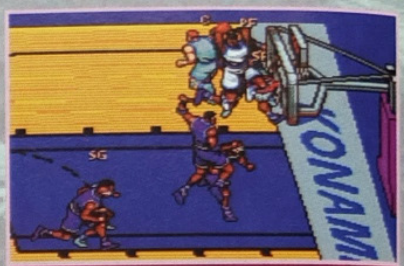
Hip, hop, les baskets vont grincer sur le parquet, les semelles vont se décoller et les smashes vont faire exploser la salle ! La foule entre en transes. Contre spectaculaire, rebond au-dessus du panier, passe dans le dos, smash arrière... C'est du délire ! Les joueurs se donnent à fond, se bousculent, se rentrent dedans et se frappent comme dans la rue ! Mais que font les arbitres ? À plus de trois mètres au-dessus du parquet, la bataille est rude, les bras s'entremêlent mais ça doit rentrer alors on fait le ménage ! Coups de coudes par-ci, par-là, et hop, 2 points de plus. Vous avez compris que ces joueurs sont des géants et des brutes, sans aucun scrupules. Ce sera bientôt votre tour d'entrer sur le terrain et si vous voulez gagner, vous devrez vous montrer encore plus brutes et perfides que l'équipe adverse...

COMMENTAIRE

Alors que ça commence bien avec des musiques très rythmées, des spectateurs enthousiastes et des effets sonores amusants, on est tout à coup foudroyé tant le terrain et les joueurs sont laids. Que s'est-il passé ? L'animation est très moyenne, avec des sprites qui s'effacent par moments, des mêlées de joueurs incompréhensibles et des déplacements parfois saccadés. En plus, la perspective du terrain n'est pas très pratique. Malgré tout cela, la maniabilité est bonne et l'on prend du plaisir à smasher dans toutes les positions ou à faire des passes dans le dos... Il faut avouer que ce qui sauve Hyper Dunk d'une note humiliante, c'est le fait de pouvoir y jouer à 8 simultanément, grâce à deux quadrupleurs Sega. Ouf !



Attention, le match débute par un entre-deux. Sautez pour envoyer le ballon à vos coéquipiers.

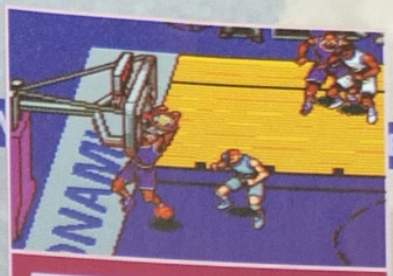


C'est du rugby ou du basket ? Vous pouvez donner des coups à l'adversaire !

Les playoffs. 16 équipes sont engagées dans ce tournoi. Vous pouvez monter vous-même le tableau du tournoi. Vous devez battre les équipes plusieurs fois (trois ou quatre fois) pour passer le tour suivant. Vous obtenez un code pour pouvoir reprendre le match plus tard.

Si vous sentez que l'adversaire va tirer, sautez pour le contrer.

Le joueur que vous contrôlez apparaît plus clair que les autres. C'est très pratique. Définissez au début du jeu la durée du match (2, 4, 8 ou 12 minutes par période), le temps de possession du ballon (18, 24 ou 30) et le fait que les fautes soient sifflées ou non.



Vous pouvez faire des tirs sans extension, avec extension, à deux ou trois points, des smashes avant ou arrière en vous accrochant au panier. En plein vol, vous pouvez bouger les bras pour éviter le contre d'un adversaire.

HYPER DUNK

Essayez de reprendre la balle au rebond ou de l'arracher des mains de l'adversaire.

Le mode multi-joueurs permet de jouer à 8 simultanément (2 contre 2 jusqu'à 4 contre 4) grâce à deux quadrupleurs Sega que l'on branche sur les deux prises de manette de la Megadrive. Chaque joueur a un numéro au-dessus de sa tête et lorsqu'il n'est pas à l'écran, vous voyez son numéro sur le côté de l'écran pour vous indiquer sa position. Il n'est pas toujours facile de trouver son joueur !

■ MEGADRIVE ■

HYPER DUNK

SON

De bonnes musiques, des effets sympathiques... C'est "branché" !

GRAPHISME

Les couleurs sont moches et graphiquement, ça manque de détails.

ANIMATION

C'est brouillon, mais les actions rapides et spectaculaires sont bonnes...

MANIABILITÉ

Les commandes sont très simples. On contrôle bien son joueur en général.

✦ ACTION-BASKET ✦

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE D'ÉQUIPES : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + L'ambiance sur le terrain
- + 8 joueurs simultanément
- - Une maniabilité médiocre
- - Les sprites clignotent...
- - Les graphismes sont bâclés

75%

Cæsar's Palace

Depuis le CES de Las Vegas en janvier dernier, J'M Destroy, testeur adulé, ne rêvait que d'une chose : récupérer le millier de dollars perdu en moins de trois jours aux tables de Black Jack du Caesar's Palace. Ne pouvant attendre une année entière, et malgré nos protestations, il s'apprêtait à y retourner lorsque le jeu GG du même nom, "Caesar's Palace", fit son apparition à la rédaction. Moins de cinq minutes suffirent pour que le "Destroyer" parte à la conquête des tapis verts...

Welcome to the Caesar's Palace - Las Vegas ! 500 chambres et des salles de casino qui reçoivent des milliers de joueurs chaque année. Vous démarrez avec 5.000 dollars en poche, un capital à multiplier par 100 pour accéder aux tables où l'on joue gros !..

Un casino sans Jackpot n'est pas un casino. Faites du change, choisissez le bandit manchot et tentez votre chance !

Le Keno, bingo local, où le Hasard règne en maître incontesté.

Le film "Proposition Indécente" avec R. Redford vous dit quelque chose ? Cette fois, hélas, pas de nuit avec Demi Moore à remporter sur un coup de dés au Craps, mais plutôt un monticule de billets verts.

Les cartes, les nombres et les couleurs. Du Black Jack à la roulette, le joueur décide de jouer "petit bras" (5 ou 25 dollars) ou très gros (500 dollars et plus) suivant son humeur. Mieux vaut être né sous une bonne étoile ou un vendredi 13 (comme moi) pour gagner !

COMMENTAIRE

"Attention, jeu exclusivement destiné au divertissement du possesseur Game Gear" peut-on lire en intro du jeu. Autrement dit, le joueur ne doit en aucun cas se transformer en bookmaker et organiser des paris avec ses potes du voisinage ou de l'école... et encore moins entre les testeurs d'une même rédaction, croyez-moi ! Les menottes aux poignets, je persiste à dire que Caesar's Palace est une simulation réaliste et amusante, voire prenante, des jeux de casino.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ CASINO ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
BUT : AVOIR BEAUCOUP DE CHANCE
NB DE TYPES DE JEU : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI

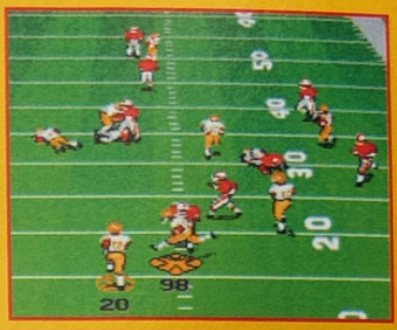
87%

Bill Walsh's COLLEGE FOOTBALL

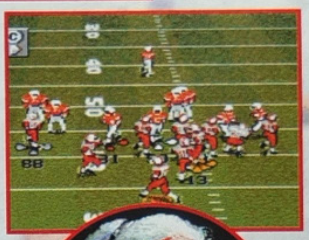
Suivez le guide... Bill Walsh vous emmène de force sur le terrain où, déjà, quelques footballeurs s'entrechoquent. Chacun possède des protections, un casque ainsi qu'un équipement de 10 kg ! C'est lourd et ça fait encore plus mal à l'adversaire... 1 million de blessés par an et malheureusement, quelques morts aussi ! Bill Walsh vous expliquera tout cela très bien et vous apprendra que le football américain est né à Harvard en 1872. Habillez-vous et mêlez-vous à tous ces joueurs qui n'attendent qu'une seule occasion pour vous sauter dessus... À moins que vous ne soyez plus fort qu'eux ?

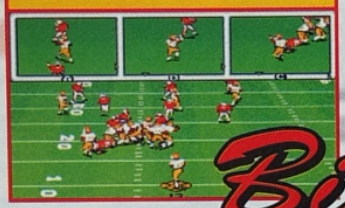
Choisissez la durée du match (20, 40, 60 minutes) et l'un des quatre types de terrain. Vous avez aussi le choix entre une quarantaine d'équipes. Vous pouvez faire un match simple ou participer aux playoffs.

Plongez tête la première, sautez pour éviter un plaquage, levez les bras pour attraper une passe ou pour bloquer un tir au pied, ou tournez sur vous-même pour éviter d'être attrapé. Consultez à tout moment les statistiques.



Attendez que l'un de vos coéquipiers soit démarqué pour lui envoyer le ballon. Vous pouvez prendre le contrôle du receveur pour continuer à courir.





COMMENTAIRE

C'est nul ! Le bruit de la foule ne colle pas à l'action, les bruitages sont peu nombreux, les graphismes et l'animation sont très pauvres. La maniabilité est le seul bon point, mais sans qu'elle soit géniale. Bref, c'est décevant pour du Mega-CD ! On ne peut pas créer son équipe et ses joueurs, avec des caractéristiques pour tous, ce qui aurait donné un plus grand intérêt. Pourquoi n'y a-t-il pas de séquences animées lors des plaquages, pourquoi les joueurs sont-ils si petits... Il y aurait encore beaucoup d'autres choses à regretter !

■ MEGA – CD ■

✦ SIMULATION FOOT US ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 4
PASSWORD : NON
SAUVEGARDE : OUI

50%

L'usine de jouets Sterling ne ressemblait à aucune autre. Un diabolique cerveau y travaillait et le Colonel Brown, propriétaire des jouets Sterling, avait un plan... Une horrible substance, aux propriétés génétiques uniques, y était élaborée avec l'aide d'un génie scientifique fou. D'innocents animaux furent utilisés comme cobayes et le dernier test était en cours. Le Colonel Brown et ses complices avaient désormais la possibilité de transformer toutes les formes de vie en horribles monstres mutants et visqueux ! Marko trouva les ouvriers du Colonel qui versaient de la matière visqueuse dans les égouts et le ballon de Marko, qui vint à rouler dans une mare de ce liquide, devint étrangement magique. Avec son nouveau super ballon, il pouvait dès lors empêcher le plan maléfique de se réaliser...

L'HISTOIRE...

LA CARTE DE LA VILLE...

COMMENTAIRE

Quelle surprise ! Dès les premiers pas, on sent tout de suite que le jeu est génial. Le petit Marko est mignon comme tout, et il manie son ballon avec intelligence et agilité. Tout autour, les paysages sont d'une qualité surprenante (du début jusqu'à la fin du jeu) et les musiques vous bercent doucement dans votre grande aventure de 14 niveaux ! Et pour bien faire, les ennemis sont nombreux et très marrants. Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas vu un jeu de cette qualité ! Pourtant, il ne mérite pas encore la notre suprême de 100%... Il n'y a pas assez de confrontations avec de gros ennemis comme le char ; on aurait aimé avoir plus d'options pour, par exemple, donner des coups spéciaux (ballon de feu, ballon fusée...). Bref, il manque encore un petit plus, mais c'est déjà fantastique comme ça !

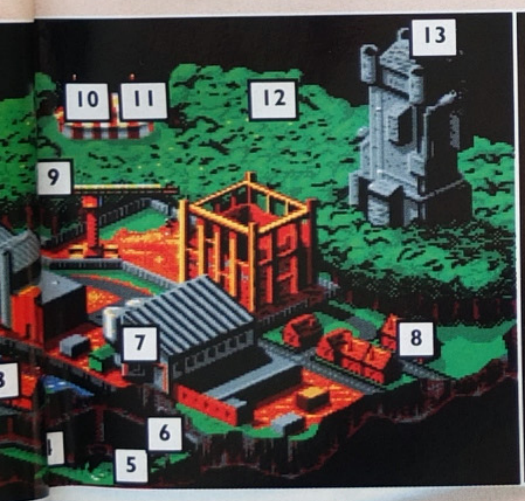
MARKO'S magic football

DE L'HUMOUR À CHAQUE COIN DE RUE !

Vous irez même jusqu'à aider un extraterrestre qui vient de passer son permis de conduire et qui s'est écrasé sur un poteau électrique !

MARKO EN PLEINE ACTION

Retourné acrobatique, coup de tête, tir arrêté ou en pleine course... Suivant la pression que vous mettez sur le bouton de la manette, le ballon partira plus ou moins haut. Marko peut également rebondir sur son ballon pour aller encore plus haut. Il sait aussi se baisser, sauter, monter aux échelles ou à la corde...



Niveau 0 - Le camp d'entraînement
Niveau 1 - La banlieue
Niveau 2 - La cave
Niveau 3 - La banlieue
Niveau 4 - Les égouts
Niveau 5 - Les égouts
Niveau 6 - Les égouts
Niveau 7 - La zone industrielle
Niveau 8 - La banlieue
Niveau 9 - La forêt
Niveau 10 - Le cirque
Niveau 11 - Le cirque
Niveau 12 - La forêt
Niveau 13 - L'usine de jouets

Lancez votre ballon contre ce fût pour le désintégrer. Vous devez nettoyer la ville tout entière !

Les complices du Colonel vont essayer de vous arrêter... Utilisez votre coup de pied retourné

Montez sur le toit des maisons ou sur les poteaux électriques. Attrapez les canettes qui se balancent, accrochées aux ballons de baudruche.

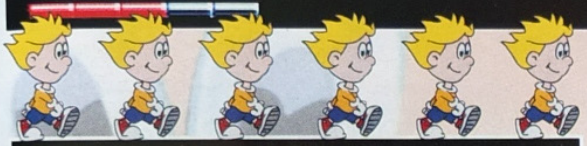
Face au Colonel, vous devrez viser juste ! Lancez le ballon plusieurs fois dans la tourelle du char pour le pulvériser.

Super, vous venez de trouver une arme qui remplace pour l'instant votre ballon ! Montez à la corde ou sautez sur le poing pour être propulsé dans les airs. Montez sur le rebord de la fenêtre pour atteindre une autre fenêtre plus haut. Attention aux ouvriers ainsi qu'à ce lanceur de flammes !

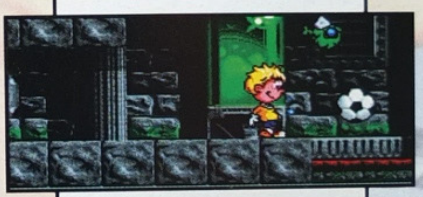
Dans la forêt, méfiez-vous des insectes et des serpents qui traînent sur les arbres. Vous ne savez pas nager alors ne vous approchez pas de l'eau ! La passerelle est cassée mais vous pouvez facilement sauter de l'autre côté.

MA magic

Vous voici près du cirque... Les clowns seront vos pires ennemis.



Ces éboulements de charbon sont très dangereux et ces pics meurtriers ! Mince, voilà un fantôme... Activez les leviers pour ouvrir certaines portes et ramassez toutes les options pour récupérer un peu d'énergie.



C'est l'usine à jouets ! Les monstres surgissent tout à coup du sol et pour compliquer le tout, l'usine est un vrai labyrinthe... Ramassez les étoiles pour gagner des points.

Dans le camp d'entraînement, vous devrez viser les cibles fixes ou mouvantes avec votre ballon pour apprendre tous les mouvements.

MARKO'S football

■ MEGADRIVE ■

SON

Musiques et effets sonores très agréables. C'est mignon !

GRAPHISME

C'est beau, varié, coloré et très bien fini... Un vrai plaisir !

ANIMATION

Un personnage très vivant et de nombreux ennemis... Ça bouge !

MANIABILITÉ

Le personnage répond très bien et l'on peut configurer sa manette.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

Marko est sublime
Mouches autour des poubelles !
Tous les niveaux sont beaux
Le maniement du ballon
Tout seul, c'est triste, non ?

92%

VIRTUA

Pour un

Virtua Racing est à n'en pas douter l'un des jeux qui, techniquement, marquera sa génération, en arcade ou sur Megadrive. Attendue au tournant, la conversion sur 16 bits est aussi bonne que possible. Mis à part, peut-être, un léger manque au niveau des couleurs, tout le reste est somptueux. Des bruits des moteurs aux animations des circuits, en passant par celles de la voiture qui répond au doigt et à l'œil, on ne peut qu'être ravi. Déjà testé le mois dernier, nous avons pensé qu'avant sa venue, un tour complet et détaillé de tous les circuits serait utile. Virtua Racing sera disponible en version officielle au début du mois de juin. Et il vaut le coup !

Le tips de la mort qui tue !

Essayez d'arriver, au minimum, premier à toutes les courses en niveau "Normal". Cela fait, retournez dans le menu de sélection, et vous verrez une nouvelle option apparaître. "Virtua Racing" y sera inscrit, mais à l'envers ! En entrant dans ce nouveau mode, vous pourrez avoir l'extrême honneur de jouer sur les trois circuits mais inversés, un peu comme si vous les regardiez dans une glace. Je vous laisse le plaisir de découvrir à quel point c'est déroutant !

RACING

bon départ !

Des conseils toujours bons à prendre !

— Passez vos vitesses à 15.000 tours/minute, mais pas au-dessus car vous décélèrerez, ni au-dessous car vous "brouterez".

— Toujours jouer en manuel ! La boîte automatique est très bien au début, mais si vous voulez établir un record, faut pas jouer au veau !

— Si vous voulez rester dans le coup et prendre les bonnes trajectoires, suivez impérativement les traces de pneu au sol. Si vous respectez cette tactique, la victoire ne sera pas loin !

— Pour bien prendre un virage, par exemple un virage à droite, on sera tenté de tourner la manette complètement vers la droite —ou d'appuyer continuellement sur le pavé directionnel— en espérant ne pas trop déraper. C'est une erreur, car vous serez embarqué dans votre tournant, et finirez à coup sûr dans le décor ! Pour bien faire, tournez normalement votre manette vers la droite, et quand vous voyez votre voiture partir, laisser filer un quart de seconde, puis réappuyez vers la droite. En fait, pour les grand virages serrés, il faut conduire par à-coups : tourner, relâcher, tourner, relâcher, etc.

— Je ne terminerai pas ces petits conseils sans vous parler du phénomène de l'aspiration. Pour ceux qui n'y connaissent rien en aérodynamique, voici de quoi il retourne : quand une voiture avance à grande vitesse, elle rencontre de l'air qui, au-delà d'une certaine vitesse, devient presque aussi dur qu'un mur (vous n'avez qu'à essayer de mettre la tête dehors en roulant à plus de 200 !). Donc, si vous vous placez derrière une voiture à grande vitesse, c'est elle qui se prendra tout l'air de face et formera ainsi un rempart ; vous serez alors protégé de toute turbulence et pourrez la doubler tout en étant aspiré !

— Autre chose encore, pour gagner à coup sûr ! Choisissez le mode de la troisième vue. Les autres modes de vue, quant à eux, sont soit trop proches, soit trop lointains. La dernière vue vous permet d'apprécier à sa juste valeur le circuit, tout en ayant bien en main votre voiture, et de déceler au quart de tour un éventuel décrochage.

VR VIRTUA RACING

BEGINNER COURSE

The Big Forest

PRÉSENTATION :

Tracé dans un environnement forestier, ce circuit ne vous posera aucun problème ! Il est fait pour vous, humbles débutants (enfin, je vous snobe, mais à la rédac', on n'arrête pas de jouer sur celui-là) ! Vous n'y rencontrerez que deux difficultés : un virage en 'S' qu'il faut négocier au mieux pour se placer dans le virage en épingle suivant, où vous devrez garder une bonne vitesse qui conditionnera le dépassement de toute voiture dans la ligne droite des stands.

LA TACTIQUE :

Elle est simple et réside en deux mots (enfin, trois !) : toujours à fond ! Vous ne rétrograderez que dans le dernier virage, que vous prendrez à fond de sixième, c'est-à-dire à 295 km/h, et à la corde ! Le virage en S, quant à lui, se prend à fond de septième. Pour le reste des virages, pied au plancher !

LES RECORDS DE LA RÉDACTION :

Julien : 0'37"46
Manu : 0'37"60
Pascal : 0'38"00
Francis : 0'38"80
Benjamin : 0'38"83
Destroy : 0'38"83

LE RECORD DES NIPPONS :

0'37"13

MEDIUM COURSE

Bay Bridge

PRÉSENTATION :

Alors là, il y a quelque chose qui va de travers ! Chez Sega, ils ont mis cette deuxième course en "médium" alors que c'est la plus dure. Vraiment, cela ne va pas ! En tous cas, vous rencontrerez pas mal de difficultés dans ce circuit... Cela commence par un virage extrêmement serré que vous rencontrerez à la mi-parcours. Vous serez obligé de le négocier en sixième, que vous conserverez pour prendre le suivant qui, cette fois, tournera à gauche, vous emmenant vers un autre virage que vous prendrez soit en sixième en relâchant le bouton, soit à fond de cinquième, là, je vous laisse seul juge ! Ensuite, vous devrez passer la septième et monter un pan de route, où une seule voiture peut tenir, vous menant à la ligne d'arrivée. Attention car, dans cette montée, si vous touchez une seule seconde l'un des bas-côtés de la route, vous êtes sûr de mal partir et de rebondir comme une balle de tennis sur les côtés de la route !

LES RECORDS DE LA RÉDACTION :

Manu : 0'38"20
Julien : 0'38"46
Benjamin : 0'41"19
Pascal : 0'41"20
Destroy : 0'41"70
Francis : 0'42"00

LE RECORD DES NIPPONS :

0'37"66

LA TACTIQUE :

Pas vraiment de tactique... Les virages normaux se passent sans gros problème, mais les trois derniers, décris dans la présentation du circuit, vous poseront pas mal de problèmes. Enfin, tout est question d'entraînement...

EXPERT COURSE
Acropolis

Longueur :4,54 km
Temps alloué pour le premier tour départ arrêté : 80 à 65 secondes

PRÉSENTATION :

Certainement le circuit le plus sympathique du jeu. Construit sur une île grecque, vous évoluerez dans un circuit des plus jolis ! Vous ne devrez rétrograder qu'une fois dans le virage en épingle menant à la ligne droite du ravin. D'ailleurs, en parlant de ravin, ce dernier devra être parfaitement négocié pour passer sans problème.

LA TACTIQUE :

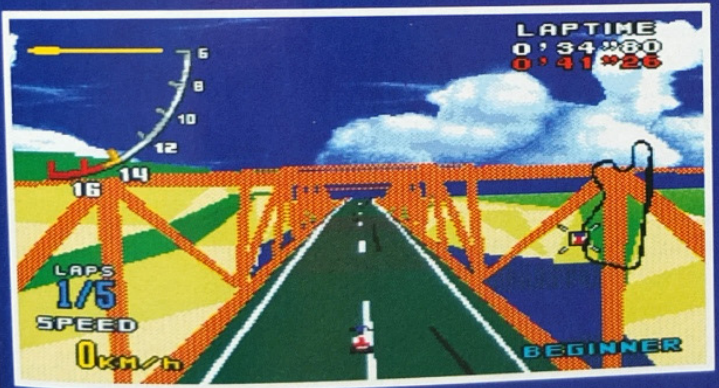
Il faut maintenir une vitesse de pointe constante, sauf dans le virage en épingle menant à la ligne droite du ravin. Après de nombreuses parties, je vous conseille finalement d'opter pour la cinquième vitesse. Ce virage peut être passé tout en glissade, en maintenant une cinquième constante ! Pour le reste, seuls les gros bras auront le cran de rentrer dans le ravin sans décélérer !

LES RECORDS DE LA RÉDACTION :

Manu : 0'49"13
Julien : 0'49"13
Benjamin : 0'51"20
Destroy : 0'51"20
Pascal : 0'51"23
Francis : 0'52"00

LE RECORD DES NIPPONS :

0'48"40



Le pont : construit par la famille des Estebans, celui-ci est un véritable petit chef-d'œuvre. Vous n'avez qu'à finir une course, puis regarder son récapitulatif ; lorsque vous passerez sur l'édifice, c'est véritablement impressionnant !

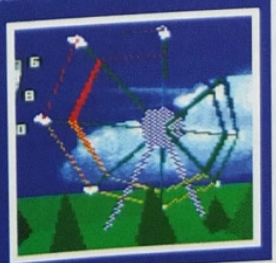
C'est comme dans l'Arcade, dis !

TOUS LES DÉCORS DE L'ARCADE ONT ÉTÉ RESPECTÉS, ET EN VOICI QUELQUES ÉCHANTILLONS ! ATTENTION, IL N'Y A AUCUNE DIGITALISATION DANS LES IMAGES QUE NOUS VOUS MONTRONS ICI, LE POLYGONE Y RÈGNE EN MAITRE !

DANS LA GRANDE FORET, VOUS VERREZ :

Uglu le cheval : élevé au gaz naturel d'échappement de Formule 1, vous pourrez voir ce fabuleux étalon intoxiqué brouter tranquillement de l'herbe alors que vous passez allègrement le dernier virage à 300 km/h !

La roue : n'en déplaise à Philippe Risoli, il n'y a pas qu'à TF1 que l'on peut voir des roues. En plus, contrairement à l'autre (je veux bien sûr parler de celle de la Fortune), celle-ci est faite pour relaxer les gens et non pour les abêtir, sympa non ?



VR VIRTUA RACING

SUR LE PONT DE LA BAIE, VOUS VERREZ :

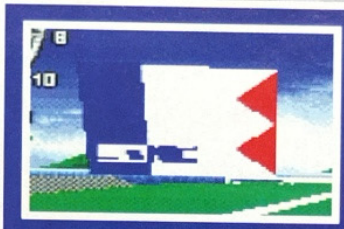
La vache de monsieur Marcel : c'était une charolaise au départ, et à force d'être effrayée par les bolides, elle a pris un coup de peur et est devenue toute blanche, bande de voyous !

Le moulin : alors qu'il devrait être productif, celui-ci reste inanimé à cause de son propriétaire, un certain Menier...

Les miles : vous avez devant les yeux quelque chose qui est en train de devenir tabou en France. Un mot anglais... Je vous jure que si Jacques Allgood voit ça, tous les jeux Virtua Racing vont être prohibés sur notre beau territoire !

ES DES RUINES DE L'ACROPOLIS, VOUS VERREZ :

Gégé le cheval : il vous regardera placidement dans le virage en épingle placé juste avant le canyon. Gégé est un vieux cheval et il termine ses jours près de la mer... L'air marin, c'est bon pour ses sabots !



La pub gratos : comme ils ne sont pas fous, chez Sega, ils ont placé un panneau vantant le nom de leur mascotte. Tiens, un petit tips en passant : rentrez trois fois de suite dans le panneau à plus de 300 km/h, et vous pourrez voir Tails s'envoler. À ce moment, prenez la deuxième manette et appuyez cinq fois sur A, B et C, vous pourrez alors jouer avec Sonic (It's a joke, évidemment !).

Jojo le bouc : l'histoire de Jojo est bien triste... Comme il était épris d'une mignonne petite biquette, il partit dans les montagnes d'Acropolis pour prouver sa valeur et lui ramener un joli bouquet de violettes. Malheureusement pour lui, alors que Biquette le regardait du haut de son perchoir, elle ne put voir le chasseur qui arrivait sur son flanc. Et pan ! Ainsi prit fin la vie de la pauvre Biquette, en petite côtelette dodue et croustillante dans l'assiette de l'ignoble individu. Et que devint Jojo, me demanderez-vous ? Eh bien, devant l'horrible scène, il resta cloué sur place et se promit de ne plus bouger de cet endroit où il avait vu Biquette pour la dernière fois. Alors si vous passez à côté de Jojo, regardez-le bien et faites-lui un signe en gage d'amitié !

Le bateau de Mr Molhas : riche armateur israelien, Mr Molhas aime bien mouiller l'ancre pour le championnat de Virtua. Regardez-le bien déguster son verre d'orangeade, alors que vous êtes en sueur au volant de votre bolide. Y'a vraiment des privilégiés !

LA RÉCOMPENSE !

Ces quelques lignes ne s'adressent qu'aux meilleurs !... Si vous réussissez à finir l'une des trois courses en mode "Hard", vous pourrez avoir l'insigne honneur de voir la vraie fin du jeu. Sans trop vous dévoiler la surprise, sachez que vous aurez droit à une superbe animation de polygones, mais que cela reste entre nous !...

Les ruines du dieu Eros : dans ces ruines ancestrales, des sacrifices humains ont été proférés sur de jeunes garcons en toge blanche... Frissonnez, pauvres mortels, en passant devant ces ruines, car si le bourreau du dieu Eros, appelé Guntar, vous chope, vous êtes cuit !

■ MEGADRIVE ■

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16MB + DSP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

95%

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU, DIT "EX-POULIDOR", ET JULIEN, DIT "I CRACK UNDER PRESSURE !".

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71 — 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F DRAGON BALL Z 489 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	LOTUS II (EUR)	299,00
ALADDIN (EUR)	425,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**	NBA JAM (EUR)	499,00
ASTERIX (EUR)	299,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	385,00	PELE SOCCER (USA)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	425,00
DRAGON BALL Z	**489,00**	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	299,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	ROYAL RUMBLE	449,00
DT ROBOTNIC (EUR)	385,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	390,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SONIC 3 (JAP)	489,00
FIFA SOCCER (EUR)	**399,00**	SPIDERMAN X MAN (EUR)	385,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	STAR STREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
F 117 (EUR)	425,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
GUNSTARS HEROES(EUR)	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
HOOK(USA)	385,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING**	**599,00**
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	X MEN (EUR)	299,00
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	499,00	ZOOL (EUR)	299,00
LOST VIKING (USA)	425,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	385,00

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR) 299,00 — **STREET FIGHTER II ' 449,00**

ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAKAN (EUR)	199,00	SPEEDBALL 2	159,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SUNSET RIDERS	159,00
CRYING (JAP)	149,00	STRIDER (EUR)	149,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
HAUNTING (EUR)	159,00	ZERO WING (JAP)	99,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00		
KID CHAMELEON (JAP)	99,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

ALADDIN	249,00	JURASSIC PARK	249,00
ASTERIX	259,00	SHINOBI	129,00
COOL SPOT	259,00	SMASH TV	129,00
DONALD DUCK 2	259,00	SONIC CHAOS	259,00
ECCO LE DAUPHIN	259,00	SIMPSONS BART	129,00
FORMULA ONE	259,00	STAR WRAS	259,00
G-LOC	149,00	SUPER OFF ROAD	129,00
JUNGLE BOOK	259,00	T2 : JUDGEMENT DAY	259,00
MORTAL KOMBAT	269,00	NBA JAM	269,00

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1890 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	SONIC	299,00
FINAL FIGHT	**199,00**	RAMNA 1/2	449,00
		WONDER DOG	199,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	299,00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
CHUCK ROCK	425,00	POWER MONGER	425,00
CLIFHANGER	425,00	PUGSY	495,00
DOUBLE SWICH	495,00	REBENGE OF THE NINJA	425,00
DRACULA	495,00	SPIDERMAN	385,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INDIANA JONES	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	STAR WARS : REBELL ASSAULT	495,00
JURASSIC PARK	495,00	TERMINATOR	495,00
KRISS KROSS	449,00	THE 3RE WAR	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	VAY	449,00
LUNAR	495,00	WILLY BEMISH	449,00
MAD DOG MC CREE	495,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	
MONKEY ISLAND	449,00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	425,00
FINAL FIGHT	299,00	SONIC CD	425,00
HOOK	299,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
GROUND ZERO TEXAS	449,00	SILPHEED	425,00
JAGUAR XJ220	299,00	THUNDER HAWK	299,00
MORTAL KOMBAT	385,00	WOLFCHILD	299,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDEROOG	299,00
NHL 94	395,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
MICROCOSME	449,00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
..... Ville : .....
Code Postal : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Age : .....
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ..... Signature :
Date de validité : ...../.....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

en détresse... les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

GOLDEN AXE

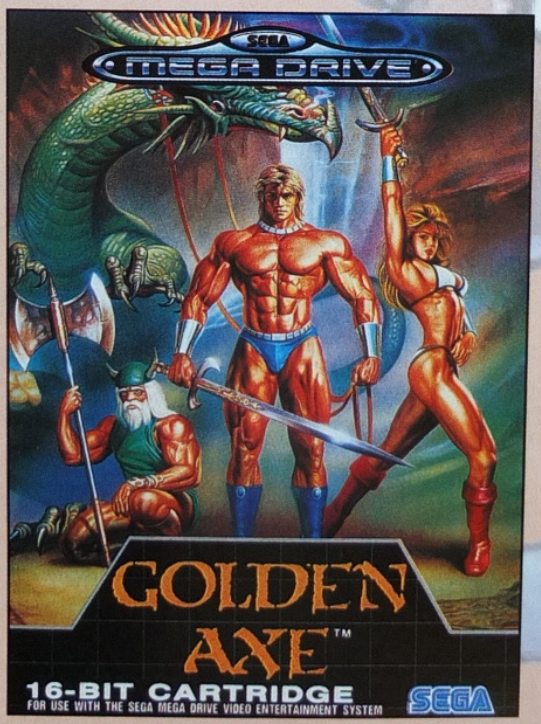
★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un code pour avoir des vies infinies ? Ou pour avoir un Select Round ?

Yoahn.

Pour choisir où tu veux commencer la partie, appuie, pendant la page de sélection de ton personnage, vers le bas à gauche. Les personnages tourneront ainsi constamment. Appuie maintenant sur les boutons B et START en même temps. Un "1" apparaîtra en haut à gauche, il s'agit du tableau où tu commenceras, et pour en changer, appuie sur Haut ou Bas. Mais il n'y a pas de code pour avoir des vies infinies, sauf peut-être avec une Action Replay Pro...

Grégory HŒPFFNER (91).



BATMAN RETURNS

★ GAME GEAR ★

Comment battre le Pingouin quand il est dans son canard, et comment éviter ses missiles ?

Julien THIERRAY (78).

Pour battre le pingouin dans son canard, il y a deux possibilités :

1) Soit tu as pu collecter 4 "Spécials" que tu utilises à la suite ;

2) Sinon, pas de panique ! Le canard tire deux salves de quatre missiles chacune :

- 1ère salve : se baisser pour les trois premiers missiles, sauter pour le quatrième.
- 2e salve : sauter pour le premier et le troisième (il faut un bon "timing") et se baisser pour les deux autres.

Entre les deux salves, frappe le canard avec le batarang longue distance. Recommence l'opération jusqu'à voir défiler le petit film de fin. Voilà, Good Luck Boy !

Greg.

MORTAL KOMBAT

★ MEGADRIVE ★

On m'a dit qu'il y a un code pour mettre le jeu en mode "Gore". J'aimerais bien avoir ce code. Merci d'avance !

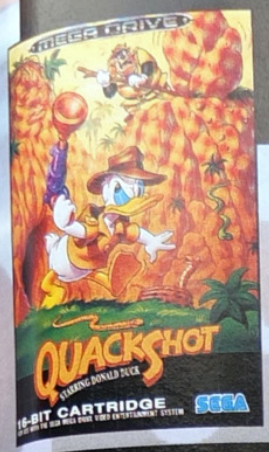
Charles KATO (75).

Pour avoir le mode Gore, il faut, à l'écran des règles du tournoi, faire la manip' suivante : A, B, A, C, A, B, B. Si la manip' a marché, tu entendras la voix de Scorpion, et l'écriture deviendra rouge. Tue-les tous !!!

Thomas LIEGE, un radical (86).

QUACKSHOT

★ MEGADRIVE ★



Je suis bloqué au Pôle Sud, qu'est-ce que je peux faire ? Comment faire pour voler dans les airs ?

Cédric HERNY (76).

Lorsque tu arrives à la fin du pôle nord, il te faut obligatoirement les ventouses vertes que t'auras données le Viking. Tu n'auras plus qu'à tirer en l'air, sur l'oiseau, et à lui sauter dessus pour t'accrocher. Facile, non ?

Christophe IGLESIAS (76).

THE IMMORTAL

★ MEGADRIVE ★

Pouvez-vous me donner des codes d'invincibilité, de vies infinies et d'accès aux niveaux ? Merci d'avance, je n'arrive pas à passer le deuxième niveau !

Sébastien MAILFERT (07).

À appliquer sur le second tableau : AVANT tout, trouver une pierre rouge "Respecter les couleurs", vous la trouverez dans la pièce des pics. Maintenant, dès que la flamme, au centre du cercle, vire au mauve, marchez dedans, utilisez la pierre et téléportez-vous loin de là ! Une fois arrivé, prenez l'échelle, le 3e niveau est en haut.

Thierry MARTEL (59).

LAST BATTLE

★ MEGADRIVE ★

J'ai du mal à passer les trois derniers Boss. Alors avec le Game Genie, pourrais-tu me donner la vie infinie ? Merci d'avance.

Sully BEGE (97).

Voici quelques codes qui te permettront d'arriver à la fin de ce jeu :

– **ALKT-AA7Y** : énergie de vie infinie.

– **EPPT-AADG** et **EBPT-AADY** : augmente la puissance très vite.

– **WAXA-AAHG** : commence avec beaucoup plus de puissance.

(D'autres codes sont fournis dans le manuel vendu avec le Game Genie).

Christophe IGLESIAS (76).

NOUVEAU !

LA LIGNE 100%
ASTUCES
POUR MEGADRIVE & MEGA-CD

TÉLÉPHONE AU:
36.707.706

DISPONIBLE 24H/24

Édité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

NUMÉRO SPÉCIAL "BASTON" (SF2, MORTAL KOMBAT): 36 706 707

en détresse...

SONIC 2

★ MEGADRIVE ★

Quel est le code pour se transformer en élément du décor ? Merci !
Renaud (Hollande).

Il faut tout d'abord aller à l'écran des options, choisir le Sound Test et appuyer sur le bouton C pour écouter les sons suivants : 19, 65, 09, 17. Pendant le son 17, appuie sur Start et tu reviendras à la page de présentation. Choisir alors "1 player" et appuyer sur A et Start en même temps : tu arriveras alors au Select Round.
Reviens au Sound Test, et appuie sur C pour écouter les musiques suivantes : 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Puis va sur n'importe quel niveau et appuie sur A et Start en même temps. Quand tu arrives dans le niveau que tu as choisi, si tu appuies sur B, cela te transformera en élément du décor. Pour voir les autres éléments, tu appuieras sur A. Quand tu appuies sur C, cela imprimera l'élément que tu as choisi. Bonne chance, Renaud !

Grégory HŒPFFNER (91).

SPACE HARRIER

★ GAME GEAR ★

S'il vous plaît, je voudrais connaître le code du dernier niveau. Merci d'avance !
Jérôme, Le Segamaniaque.

Le code du dernier niveau de Space Harrier est AGEC. Cela ne veut pas dire que tu es au bout de tes peines, car après avoir vaincu le Boss, tu devras accéder à un autre niveau (le 12ème). Le problème, c'est que tu ne peux pas composer le Password de ce dernier niveau puisque tu ne dispose pas de ces lettres dans ton tableau de Passwords. Si tu as l'œil bien ouvert et les doigts agiles, tu pourras vaincre ce dernier niveau, bonne chance.

Majed, le justicier masqué (Maroc).

SONIC 3

★ MEGADRIVE ★

Comment avoir un Select Round ou comment se transformer en Super Sonic ?
Cédric (Luxembourg).

Pour se transformer, il faut les 7 émeraudes. Il faut finir le jeu, recommencer puis prendre le gros anneau à chaque fois et toujours faire la phase spéciale pour avoir les 7 émeraudes.
Pour le dernier Robotnik : quand il est en haut, attention il tombe, évitez-le ! Quand il est en bas, sautez au-dessus de lui et évitez-le. Quand il est à droite ou à gauche, mettez-vous au milieu et bondissez sur son nez !

Thierry MARTEL (59).

DESERT STRIKE

★ MEGADRIVE ★

Comment passe-t-on la quatrième mission au quatrième stage ? Car quand je démolis certains camions-poubelles, on me dit de retourner à la frégate. Peux-tu m'aider ? Merci.
Valentine ROUQUETTE (Bruxelles).

Valentine, pour ce qui est de la quatrième mission, tu dois te mettre derrière les camions-poubelles pour voir leurs contenus et détruire seulement les camions qui contiennent des matières radioactives.
Bonne continuation !

Stéphane KLOZENSKI (59).

TAZMANIA

★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir s'il y a un code pour choisir son monde. Merci d'avance !
Richard DELAHAIE (35).

Pour le "Select Stage" : pour choisir son tableau, il faut enfoncer la touche Start pour provoquer une pause, puis presser C. Des numéros apparaissent en dessous du mot "Pause". Il suffit ensuite de se servir des touches Gauche et Droite de la manette pour choisir n'importe quel tableau, puis presser Start.
Pour "l'Invincibilité" : presser Start pour mettre en pause, puis presser B, et si l'on veut revenir en mode normal (à la longue, ça lasse !...), presser à nouveau Start puis A.

Thierry MARTEL (59).

les questions...

★ GAME GEAR ★

N°28001 – KRUSTY'S FUN HOUSE

J'ai acheté ce jeu dernièrement et la Segamaniaque inexpérimentée que je suis, n'a réussi à obtenir que le premier mot de passe qui est SELMA. En effet, je suis coincée dès le deuxième niveau. Veux-tu bien me donner le deuxième et quelques autres mots de passe de ce jeu ?
Je te remercie beaucoup de m'aider à progresser.

Nadège DELHOMME (44).

★ MASTER SYSTEM ★

N°28002 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Y-a-t-il un code pour passer à n'importe quel niveau ? S'il n'y en a pas, comment fait-on pour casser les boîtes roses où se trouvent les différents trésors ? Et y-a-t-il une tactique facile pour tuer Parplin, Chokkima et Goosika quand ils vous lancent leurs têtes ?

Myriam BOUIMA.

N°28003 – MICKEY MOUSE 2

À l'étape du palace en ruines, au moment où l'écran défile de gauche à droite, je suis toujours bloqué. Je comprends le mécanisme, mais avant d'arriver à la porte, je dois laisser la clé sur un bouton. Que faire ? Répondez-moi !

Pascal CARCENAC.

N°28004 – NINJA GAIDEN

Y-a-t-il des codes pour choisir les niveaux ? S'il n'y en a pas, comment battre le Boss du niveau 6 (Le Raid) ?
Merci d'avance. Salut.

Julien FILIOL (42).

N°28005 – SONIC 2

Je voudrais connaître le code qui permet à Sonic de se transformer en Sonic d'Or ? Merci.

Mario DUPUY (36).

★ MEGADRIVE ★

N°28006 – SONIC 3

Je voudrais savoir comment faire pour avoir Super-Sonic et pour choisir son niveau dans Sonic 3 et pas dans Sonic 2...

Tommy BRUN (33).

N°28007 – T2, THE ARCADE GAME

On m'a dit qu'il y avait un code pour choisir son niveau, est-ce vrai ? Si oui, pouvez-vous me le donner ?

Tommy BRUN (33).

N°28008 – ROCKET KNIGHT

Y-a-t-il un code pour être invincible, car je suis en Crazyhard et dès que je me fais toucher, je meurs !? S'il vous plaît, donnez moi une réponse, vite je craque.

Un inconnu qui craque...

N°28009 – STREETS OF RAGE

Je voudrais savoir s'il y a un code pour arriver à n'importe quel niveau sur Streets of Rage ? Merci d'avance.

Grégory.

N°28010 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Je désirerais savoir à quoi sert la petite fée Priscillia, comment accède-t-on au coffre et comment ouvir les portes ? Faut-il une clé ou l'ocarina et comment en jouer ?

Un inconnu (27).

N°28011 – DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Est-ce qu'il y a un code pour choisir l'équipe "All Stars", la dernière équipe ? Si oui, lequel ? S'il vous plaît, aidez-moi ! Merci d'avance.

Grégory DEMONT (28).

N°28012 – QUACKSHOT

Comment faire pour passer le niveau Transylvanie ? Y-a-t-il un moyen de devenir invincible ? Au revoir et à bientôt.

William ESCUDIE (29).

N°28013 – JURASSIC PARK

Pouvez-vous me donner les codes avec le Raptor des niveaux 4 à 5 ? J'aimerais aussi avoir les codes avec Grant des niveaux 5 à 7... Merci !

Jean-Marc AMBROSINO (97).

N°28014 – CHIKI CHIKI BOYS

J'aimerais savoir s'il y a un code pour choisir son niveau ? Merci d'avance.

Florian LEODROS (59).

N°28015 – SPEEDBALL 2

Existe-t-il une astuce ou un code Game Genie pour prendre l'une des équipes lorsque l'on se trouve en Division 1 ?

Christophe IGLESIAS (76).

N°28016 – MORTAL KOMBAT

Les codes Game Genie concernant l'installation du sang modifient les Fatality de Scorpion et de Kano. Quelqu'un les connaît-il ?

Christophe IGLESIAS (76).

"SI T'ES UN PRO DE LA VIDÉO,

PROUVE-LE : DÉFIE JEAN-LOUP AU 36 68 68 60* !

ET TU POURRAS GAGNER DES TONNES DE CONSOLES ET DE JEUX VIDÉO."

TOUS LES DERNIERS JEUX ET CONSOLES SONT SUR LE 36 68 68 60

ET TOUS CES CADEAUX SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS !

OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR TON MINITEL, TU PEUX AFFRONTER JEAN-LOUP EN TAPANT : 3615 BUGSY*.

693 : RETIENS BIEN CE CODE, IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER TES CHANCES QUAND JEAN-LOUP TE LE DIRA.

*LE RETOUR 2,19 F/min.

AD' équation - Aix-en-Provence - RCS 392 920 447

les secrets ...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

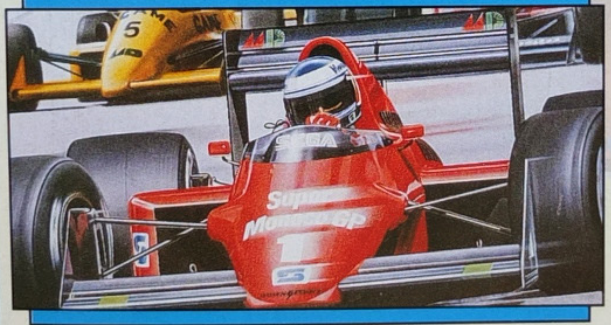
LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

SUPER MONACO GP

MEGADRIVE

• **Fin étrange :**
Jouez sur le circuit de Monaco et sur les circuits mouillés. Arrangez-vous pour finir dans les trois premiers sur chacun d'eux, et juste avant la ligne d'arrivée du circuit mouillé, enfoncez les touches A, B et C. À la remise des trophées, ce n'est pas la Coupe que vous avez entre les mains mais carrément votre propre tête !

• **Super Hang-On :**
Faire Reset au Championnat et mettre "HANG-ON" comme nom. Sauvegarder et faire Reset. Maintenant, allez sur "Free Practise Image Training" puis après avoir sélectionné le nombre de tours et fait la grille de départ, appuyez sur Bas et A jusqu'à ce que l'écran des transmissions apparaisse. Et c'est parti !



BATMAN RETURNS

MASTER SYSTEM

• Sur la page de présentation, où l'on voit le titre du jeu, appuyez sur la diagonale Haut-Gauche et sur les deux boutons. Ainsi, vous aurez accès au menu pour choisir les niveaux.

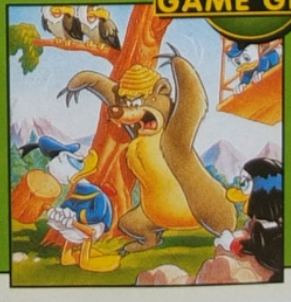
Sébastien KORF a gagné le pin's Sonic !

DONALD DUCK

GAME GEAR

PRO ACTION REPLAY

Énergie infinie :
00CA 3E01



THE FLINTSTONES

• **Choix du tableau :**
Expédiez Fred n'importe où sur Bedrock, grâce à ce code qui vous permettra de choisir votre tableau. Voici la marche à suivre : lorsque l'écran-titre apparaît, pressez simultanément les touches A, B, C, Gauche et Start. Maintenant, utilisez les flèches de direction sur la manette pour sélectionner n'importe lequel des six tableaux du soft.

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE

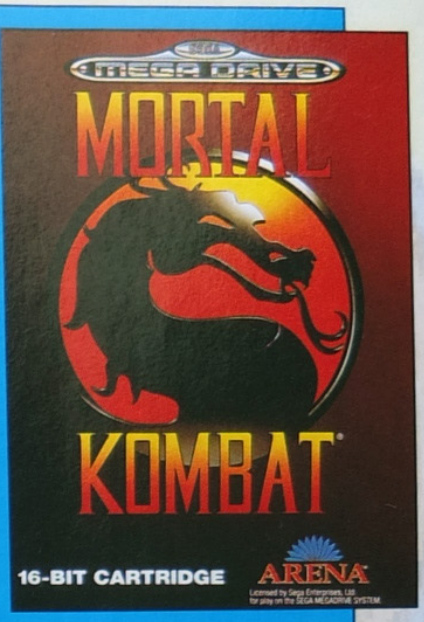
• Pour accéder au "Cheat Mode", il suffit de faire Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite et Bas. Cette manipulation est à faire sur l'écran "Game Start". Voici le mode d'emploi du menu du "Cheat Mode" :

FIGHTER 1 : sélection du joueur 1 pour le mode Démo.
FIGHTER 2 : sélection du joueur 2 pour le mode Démo.
PLAN BASE : pour choisir l'ordre dans lequel on va rencontrer les ennemis.
CHOP CHOP : pour choisir la matière à détruire dans le "Bonus Stage" pour le mode Démo.
DEMO : appuyez sur le bouton A pour lancer la démo choisie.
- Game 0 : voir l'histoire du personnage choisi en FIGHTER 1.
- BIO 1 : voir l'un des écrans de fin avec le personnage choisi en FIGHTER 1.
- BIO 2 : voir l'un des écrans de fin avec le personnage choisi en FIGHTER 1.
- BATTLE PLAN : voir l'ordre dans lequel on va rencontrer les ennemis définis par PLAN BASE.
- MEDAL : sans vrai intérêt.
- CHOP CHOP : pour jouer au "Bonus Stage" avec les personnages choisis en FIGHTER 1 et FIGHTER 2, ainsi que la matière définie en CHOP CHOP.
- FLAG 0 : pour mettre le deuxième joueur en mode DANGER. Un coup, et il meurt.
- FLAG 1 : pour mettre le premier joueur en mode DANGER. Un coup, et il meurt.
- FLAG 4 : pour que Reptile apparaisse à chaque début de combat, pour vous donner des indices sur la façon de le trouver.
- FLAG 7 : pour combattre toujours aux "Palace Gates". Vous remarquerez un Pacman et un fantôme gravés au-dessus de la porte de droite.
- BLOOD : pour mettre le jeu en mode sanglant.
- CHEAT : pour activer les crédits infinis.
- 1ST MAP : pour choisir le premier lieu de combat.

David CHARLOTTE a gagné le tee-shirt Sonic !

Version Japonaise

• Sur l'écran de sélection des combattants, le signe du dragon est un passage secret vers Shang Tsung. Allez sur Kano et appuyez sur Droite, puis rapidement, appuyez sur B tout en bougeant de Kano vers Sub Zero. Après un moment, l'écran changera et vous arriverez directement à Shang Tsung.



PRO ACTION REPLAY

Énergie infinie joueur 1 : **FFCAB 90078**
Énergie infinie joueur 2 : **FFCBB 90078**

GAME GENIE

Toujours se battre dans le Courtyard :
A2JT-DA9W
Toujours se battre contre J.Cage :
AC2T-B67C + AAJT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre Kano :
AG2T-B67C + AEJT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre Rayden :
AL2T-B67C + AJJT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre Liu Kang :
AR2T-B67C + ANJT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre Scorpion :
AW2T-B67C + ATJT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre Sub-Zero :
A02T-B67C + AYJT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre S.Blade :
A42T-B67C + A2JT-DA4E + RG2T-A6ZA
Toujours se battre contre Goro :
A82T-B67C + A6JT-DA4E + RG2T-A6ZA

LEMMINGS

GAME GEAR

PRO ACTION REPLAY

Temps infini : **00DA D309**

Toujours 100% de Lemmings : **00DB 5C64**

WOLFCHILD

Sur les options, pressez A, B, A, C, A et B. Vous allez entendre une explosion qui vous indique que la bidouille a été correctement réalisée. Maintenant, pressez les touches suivantes pour passer au tableau qui correspond :

MEGA-CD

START :	Tableau 2
B et START :	Tableau 3
C et START :	Tableau 4
B, C et START :	Tableau 5
A et START :	Tableau 6
A, B et START :	Tableau 7
A, C et START :	Tableau 8
A, B, C et START :	Tableau 9

les secrets ...

PINK PANTHER

MEGADRIVE

• **Debug Mode :**
Enclenchez vos 2 manettes et faites reset. Faites A + C avec la manette 1 et B avec la manette 2 en même temps. Quand le logo Teckmagic apparaît, on entend maintenant un son bizarre si le tips a fonctionné.
Pendant le jeu, faire pause (Start) puis :
– C pour actionner le Cheat Mode
– A pour reprendre de l'énergie
– B pour devenir invincible
– Gauche ou Droite pour choisir son niveau
– Start pour recommencer à jouer.

SONIC 2

• Pressez Bas et Gauche au moment précis où Sonic et Tails apparaissent sur l'écran de présentation (celui de l'histoire). Tout en gardant le doigt dessus, pressez 1, 2 et Start. Continuez d'appuyer jusqu'à ce que l'écran de titre principal apparaisse. Maintenant lâchez tout (façon de parler !) et pressez Start. Puis choisissez votre tableau !

GAME GEAR

COSMIC SPACEHEAD

MASTER SYSTEM

• Codes :
Cape Carnival :
BKPE TERE EEWI LLIA MS9X
Passport Control :
C3ZE TERA DEWI LLIAM SX
Dodgey City : **CVC3 TEEA LDWI LOIY MST4**
Caves : **SSCL JEE6 WWWI LS8V M76Q**
No Mans Causeway :
SSHF 4EE6 WW8I LSW8 M7TW
Staff Room : **DGHF 4FE6 WWLI LRW8 MMI9**
Kitchen : **DGHF CFEW WWLW LRW8 IM6H**
Space Station : **DGHF FFE6 WWLJ LRWF IDOL**

TOE, JAM & EARL 2 :
PANIC ON FUNKOTRON

• Et hop, toujours des codes...
Niveau 3 : **M-D2EELDQ90W**
Niveau 5 : **PDY6K1-P6V1!**
Niveau 7 : **RWW2ZK6N68!2**
Niveau 9 : **PAAL1XL59072**
Niveau 11 : **M-ALKCDM9V-6**
Niveau 13 : **NEWLCHU3VV!2**
Niveau 15 : **TXXLK!YL9663**

MEGADRIVE

BATMAN RETURNS

PRO ACTION REPLAY

Vies infinies :
FFFE3 20003
Énergie illimitée :
FFFE3 1002C

GAME GENIE

Invincibilité :
BLYT AA4R

MEGADRIVE

COOL SPOT

PRO ACTION REPLAY

Temps illimité :
FF071 40038
Invulnérabilité :
FF077 00001
Vies infinies :
FF078 C0035

MEGADRIVE

CHUCK ROCK II : SON OF CHUCK

MEGADRIVE

• Mettez le jeu en pause et appuyez sur B, A, Droite, A, C, Haut, Bas et A.

Recommencez une partie et remettez la pause. Appuyez sur A et Droite pour avancer d'un niveau, ou appuyez sur A et Haut pour passer toute une zone de jeu.

DRACULA

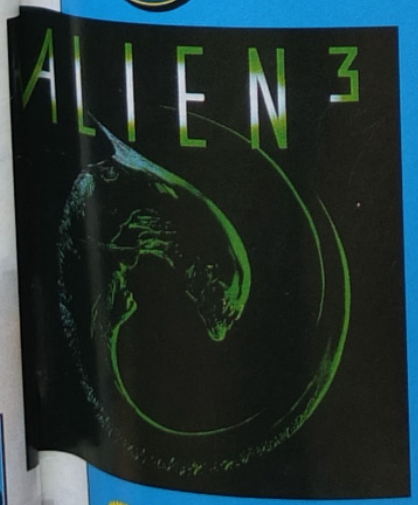
MEGA-CD

• **Choix du niveau :**
À l'écran "Beware", entrez le code ALUCARD. La bordure de l'écran deviendra blanche, signifiant que le code a bien fonctionné. À l'écran Start, faire A et Start pour accéder au niveau 2 ; A, B et Start pour le niveau 5 ; A, B, C et Start pour le niveau 7.

• **Pour 99 vies :**
Pendant le jeu, faire A et Start pour avoir 99 vies.

MEGADRIVE

ALIEN 3



• "Next level" :
Allez sur le menu Options et connectez la manette 2. À présent, pressez C, Haut, Droite, Bas, Gauche, A, Droite et Bas. Vous allez entendre un petit signal sonore. Maintenant, mettez le soft en Pause à n'importe quel moment de la partie, en pressant tout simplement les touches C, A et B. Cette fois, c'est une flamme de couleur verte qui apparaît. Retirez la Pause et ça y est, vous êtes au tableau suivant !

GAME GENIE

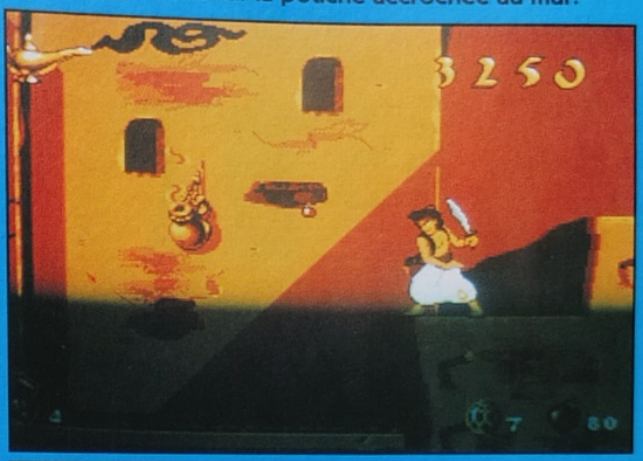
Vies infinies : **A2EA AA8R**

Lance-flammes infini : **AJMA EA7C**

ALADDIN

• Voici comment trouver le magasin magique au niveau 3 :

Lancez une pomme sur la potiche accrochée au mur.



La potiche explose et le bout de la plate-forme s'écroule.

Descendez et allez à droite...

Et voilà le magasin magique !...

Un grand bravo et mille mercis à Benjamin GUILLAUME, qui gagne le tee-shirt Sonic !

GAME GENIE

Vies infinies : **RGJB Y604**

Invincibilité : **ATCB 0430**

Pommes infinies : **ATBV 0A6G**

PRO ACTION REPLAY

Énergie illimitée : **FFEFF A0008**

MEGADRIVE

les secrets...

THE ADDAM'S FAMILY

MEGADRIVE

• Voici quelques codes :

&1YK4	V&s1H
?1H1T	VDHK4
?&91Z	VLKKV

DR ROBOTNIK MEANBEAN MACHINE

GAME GEA

• Voici tous les Passwords d'accès aux niveaux :

Niveau 2 : Noir, Bleu, Rouge, Etoile
Niveau 3 : Jaune, Bleu, Rose, Bleu
Niveau 4 : Rouge, Rose, Noir, Vert
Niveau 5 : Bleu, Noir, Noir, Etoile
Niveau 6 : Etoile, Rose, Noir, Jaune
Niveau 7 : Bleu, Rouge, Noir, Etoile
Niveau 8 : Etoile, Rose, Jaune, Bleu
Niveau 9 : Bleu, Etoile, Jaune, Rose
Niveau 10 : Bleu, Jaune, Rouge, Vert
Niveau 11 : Rose, Bleu, Noir, Jaune
Niveau 12 : Rose, Bleu, Rouge, Etoile
Niveau 13 : Jaune, Rouge, Vert, Bleu
Séquence de fin : Rouge, Vert, Etoile, Etoile

PUGGSY

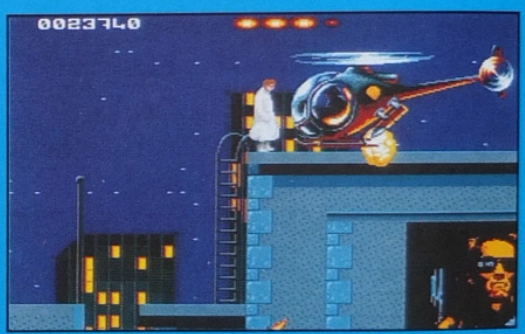
MEGA-CD

• **Vies infinies :**
Ramassez les lettres dans l'ordre suivant pour écrire le mot CHEAT et vous aurez les vies infinies.

• **Avant-dernier Boss :**
040 753 100
654 736 561
633 117 114

• **Dernier Boss :**
700 276 007
304 205 663
037 256 576

THE TERMINATOR



MEGADRIVE

• Sauter les niveaux :
Quand "Press Start" apparaît à l'écran, faire Haut, Bas, Gauche, Droite, le tout 3 fois. Arnie vous indiquera si le tips a fonctionné.
Pendant le jeu, appuyez sur B et C en même temps pour accéder à la fin du niveau.

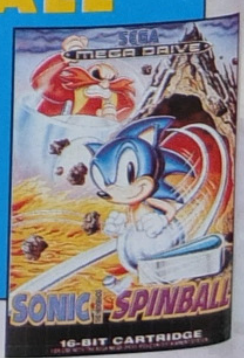
SONIC SPINBALL

MEGADRIVE

GAME GENIE

Commencer avec 5 vies :
AZBT 4AHR

Commencer au niveau 2 :
AFBT 5N7G



MICRO MACHINES

MEGADRIVE

• Pour jouer sur une partie plus complexe (une sorte de Mode "Maso", en quelque sorte !), pressez pause puis Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start et Bas.

• Enfin, pour encore plus dur (même carrément impossible à finir !), pressez Gauche, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, A et Bas.

• Pour aller encore plus vite : Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite, C et Start.

• Plus de puissance : A, Haut, B, Bas, C, Gauche, Start et Droite.

• Pour avoir des vies infinies, faites : B, BAS, C, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE.

SHINOBI 3 : NINJA MASTER

PRO ACTION REPLAY

Shurikens à gogo :
FF37E 30046

Ninjutsu infinis :
FF37E 60003

MEGADRIVE

MASTER OF DARKNESS

MASTER SYSTEM

Pour avoir le sound test, le Select Round (et stages) + l'invincibilité : choisir FF au lieu de OO au Check puis, quand Push Start apparaît : bouton 1 et 2 + Haut.

Sébastien Mirate a a gagné le pin's Sonic !

AERO THE ACRO-BAT

GAME GENIE

Vies infinies :
RE4A A6VJ

Continues infinis :
AVVA EA3Y

MEGADRIVE

MICROCOSM

MEGA-CD

Voici la liste des codes d'accès aux différents stages :

VEINE CÉPHALIQUE

POUMON GAUCHE

FÉMUR

VALVULE

CERVEAU

Stéphane Rezette a gagné un pin's Sonic !

MARBLE MADNESS

GAME GEAR

• **Choix du tableau + temps illimité :**
Entrez dans le menu Options et placez "Test FX" sur C, "Test Tune" sur 6, "Difficulty" sur 0 et "Control" sur normal. Faites Start pour avoir accès au menu du Select Round.

Didier Lattoire a gagné la trousse Sonic !

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 03
Achète GG sans jeu. Contacter Bruno au 70 98 73 02.

CONTACT

Département 91
Echange GB avec 6 jeux contre GG avec minimum 3 jeux ou 500F. Tél. à Quentin au 60 15 99 06, merci d'avance.

VENTE

Département 13
Vds GG + 6 jx (columns, Kick Off, Lemmings, D.Duck, Shinobi, Axe Battler) + adapt. : 900F. Tél. en soirée au 91 49 78 83.

Département 41
Vends 4 jeux sur GG Axe Batler, Mortal Kombat, Sonic 2, Columns, pour 130F chacun, frais postaux compris. Ecrire à BRIAC POLLIER, 13 rue Chambourdin, 41000 BLOIS.

Département 45
Vds GG + 7 jx (Sonic I, II...) + loupe Super Wide + AD Master System, le tout vendu : 1000F. Tél. ap. 18H au 38 44 06 72.

Département 67
Vends GG + 11 jeux (MM2, Tazmania, Terminator...) + adapt. secteur + loupe : 1500F ou échange contre Mega CD 2. Téléphoner entre 17H et 20H au 88 70 70 31.

Département 75
Vds jx GG Prince of Persia, Donald Duck, Tazmania et Chuck Rock : 150F, Super Monaco GP et G-Loc : 120F, Indiana Jones et Psychic World : 100F. Tél. à Roberto au 43 57 32 02.

Département 76
Vds GG + 10 jeux adapt. secteur (Olympic Gold, Simpson's, Out Run, Europa, Wonderboy 3, Winter Olympics, James Pond 2, Tengen World Cup, Batman Returns, valeur : 2800F, vendu : 1500F. Téléphoner au 35 26 14 96.

Département 78
Vends jeux 4 in 1 : 60F. Téléphoner au 30 62 82 53.

Département 91
Vds GG + Columns : 450F, jx GG 150F chacun, Ninja Gaiden, Shinobi, Sonic I et II, Batman Return. Vds aussi Master Gear converter : 95F ou le tout : 1295F. Tél. ap. 18H au 64 58 99 67.

Vends GG + malette + sacoche + transfo. + loupe + 20 cartouches (récents). Faire offre au 60 76 69 21 (répondeur).

Département 93
Vds GG + adapt. + étui + 6 jx (Mickey, Donald...) : 1200F à déb. Tél. à Xavier au 48 49 35 39 dom. ou au 47 69 04 95 bureau.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 45
Ech. Donald Mickey contre Sonic 1, 2 sur MS et vds Pro 2 : 160F ou éch. contre Kit Of. Tél. au 38 30 03 68.

Département 56
Echange California Games contre Mortal Kombat ou Winter Olypics. Tél. le lundi entre 16H15 et 17H15 au 97 36 25 85.

VENTE

Département 33
Vds MS II + 2 man. + jx (Sonic 1 et 2, My Hero, Wonderboy, Operation Wolf, Super Tennis, the Ninja) + pistolet, prix : 550F. Contacter Pierre après 16H30 au 56 42 12 96 urgent.

Département 38
Vends sur MS Secret Command : 70F, Kun Fu Kid : 50F, Alex Kid in Shinobi World : 60F, Fantasi Zone 2 : 120F ou le lot : 270F. Téléphoner après 19H30 au 76 22 10 55.

Département 39
Vends jeux MS Olympic Gold, Super Kick Off, Wonder Boy 3, Shinobi, prix : 80F, 100F. Tél. après 17H au 84 37 51 75.

Département 45
Vends MS avec 2 jeux au choix : 300F ou 1 jeu : 100F. Téléphoner à Jacques-Marie après 17H au 38 75 07 32.

Département 54
Vds MS II avec 10 jx (Sonic, Sonic II, Cool Spot, Asterix II, F1... + 2 manettes et 1 pistolet light phaser, prix : 1700F, TBE valeur réelle : 3200F). Appeler Jérôme après 18H au 82 82 14 78.

Département 57
Vends MS I + 3 jeux, 1 incorporé (Hang-on) + 2 jeux (Indiana Jones et Dick Tracy) : 200F ou vends jeu à partir de : 60F le. Contacter Ludovic au 87 82 13 77.

Département 64
Vds jeu MS World Cup Italia 90 : 150F. Tél. au 59 05 78 59.

Département 67
Vends MS II + 4 jeux (Sonic, Alex Kidd, Asterix et Shinobi) prix : 400F. Tél. à Ruby sauf le samedi au 88 60 58 49.

Département 71
Vds sur MS 9 jx : 100F l'un, Asterix, Donald Duck, Spiderman, Terminator, Shinobi, Streets of Rage, Kung Fu Kid, Populous Champions of Europe. Tél. au 85 41 38 85 ou 85 40 26 52 (WE).

Vds jeux MS de 80F à 100F dont Altered Beast, Terminator, Spiderman, Prince of Persia, Rainbow Island. Demander à Philippe au 85 76 63 64, très urgent.

Département 76
Vds MS & manettes pistolet 3 jeux prix : 450F, vds 8 jeux MS (Super Kick Off, Batman Returns, Golden Axe, Wonderboys 3) prix : 100F à 150F pièce. Tél. après 18H au 35 04 56 88.

Département 91
Vds sur MS Moonwalker, Golvelius, Vigilante, G. Axe, G. Buster, Dynamite Dux, Rampage : 70F pièce, Rastan : 100F, Mortal Kombat : 150F. Tél. à Sébastien CAHOREAU au 69 24 62 85 ou écrire au 6 Rue Aubert Leuthreau, 91600 SAVIGNY SUR ORGE.

Vends MS avec 3 manettes + 1 joystick + Street of Rage, Master Game I, After Burner, le livre de la jungle, prix : 1100F. Tél. à Arnaud entre 17H et 19H au 69 06 10 06.

Vds jx MS 75F le jeu, Double Dragon, Simpson's, Pacmania. Vends 11 jeux. Tél. à Marc après 16H30 au 60 46 54 05.

Vends jeux tous à 200F, European Club Soccer, Desert Strike, Hockey 93, Kid Chameleon. Contacter le 69 25 18 77.

Vends 27 jeux MS II 100F l'unité, TBE, console MS II garantie 6 mois avec 3 manettes, le tout dans boîte d'origine ou 2500F le tout, valeur réelle : 4500F. Tél. au 69 53 02 80.

Département 93
Vds MS + 2 man. + 9 jx (Agassi Tennis, Alien Syndrome, Operation Wolf, Out Run, After Burner, Double Dragon, Super Commando, Hang On, Labyrinthe : 500F. Tél. à Frédéric au 48 23 37 21.

Vds jx MS The Ninja : 75F, Teddy Boy : 50F, Power Strike : 75F et Could Master : 100F, le lot : 250F. Tél. au 48 68 24 35.

Département 95
Vds 3 jx MS Olympic Gold, Sonic 1, Domark F1 Race : 100F le jeu. Tél. : Fabrice à partir de 17H30 (sauf le vendredi) au 34 28 19 23.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 06
Achète sur MD Aladin ou Flashback : 150F maxi. Ecrire à Yann BARRESI, 74 Bd Virgile Barel, les Pervenches, 06300 NICE, tél. entre 18H et 20H au 93 55 59 88.

CONTACT

Département 08
Ech. Another World et TMTNTF contre NBA JAM, Cool Spot, Gods, Tiny Toons, Rolo, Aladin, Barkley, Gunstar Heroes, Rocket Knight Adventures. Tél. après 19H au 24 42 26 71.

Département 31
Echange Batman Returns contre TMNT Tournement Fighters ou Sonic 2. Téléphoner après 19H30 au 61 41 12 61.

Département 35
Echange Mystic Defender, Art Alive, Batman, Sunset Riders + Street of Rage contre SMGP 2, Sor 2, Road Rash 2 ou David Robinson. Téléphoner au 99 97 47 58 après 18H.

Département 37
Ech. jeux MD Mystic Defender, California Games, Toe Jam and Earl, Shadow Dancer (jap.), Thunder Force II, Street of Rage, Sonic II... Tél. à Hélène le mercredi et WE au 47 94 60 64.

Echange sur MD NBA JAM contre Flashback et Predator ou Terminator. Vends NBA JAM ou SF II : 400F. Ecrire à RENTY Didier, 4 Rue Jeanne Dubarry, 37700 LA VILLE AUX DAMES.

Département 38
Ech. et vds nbrx jx, sur MD et Mega CD. Yvan CHAUFFARD, Auberge de la Source, 38260 CHAMPIER ou tél. : 74 54 40 44.

Département 50
Ech. Sonic 2, Flashback, Ecco, F22, M. Kombat sur MD, cherche jx sur MCD 2 pour éch. Tél. à Benjamin au 33 58 41 01;

Département 56
Ech. jx MD ou vds de 100F à 150F. Tél. à Nicolas au 97 66 76 78 ou écrire à MOELLO Nicolas, 77 rue du Général de Gaulle, 56390 GRANDCHAMP.

Echange ou vends jeux MD Eswat, Steel Empire, Chiki Chiki Boys, Chakan. Téléphoner au 97 36 57 38.

Département 57
Echange Super Hydlide ou Sword of Vermillion contre Landstalker ou Shining Force. Téléphoner au 87 67 76 58.

Département 62
Ech. sur MD Bubsy : 250F, Sonic 2, Spiderman, Ghostbusters : 150F l'un, Aladdin : 350F ou éch. contre Formula 1, Street Fighters 2, Lost Vikings, Sonic 3, NBA JAM. Tél. au 21 70 45 84.

Echange Aladdin contre Wimbledon 2 (vends Street of Rage : 80F). Téléphoner après 18H au 21 03 13 46.

Département 63
Ech. Street of Rage sur MD contre Pitfighter ou tout autre jeu intéressant. Demander Eric après 17H30 au 73 95 53 85.

Département 71
Ech. World Cup, Fatal Fury, Jurassic Park, Road Rash, Desert Strike, NHLPA 93, Alisia Dragoon, John Madden contre M.K., General Chaos, Fifa Soccer ou autres. Tél. à Samuel au 85 24 18 51.

Département 72
Ech. sur MD Dragon's Revenge contre Landstalker et Grand Slam contre After Burner 2. Tél. le soir au 33 28 84 20.

Département 76
Echange Jurassic Park contre Zombies ou Landstalker. Téléphoner au 35 60 17 26.

Département 78
Ech. jeux Fatal Fury, Turrican, Thunder Force 4, Fatal Rewind, European Club Soccer contre Zombies, Sonic Pinball ou autres. Tél. à David au 39 46 13 04 urgent merci d'avance.

Vds ou éch. nombreux jeux sur MD. Cherche NHL Hockey 94 - de 100F. Téléphoner après 18H au 39 72 67 69.

Département 91
Fans de DBZ, ce message est pour vous, voici le fan-club Dragon Ball Z !!! Mangas, vidéos, rami cards, posters... Pour plus de renseignement, écrire à Fan Club Dragon Ball Z, 8 Allée Massenet et 29 Rue Général de Gaulle, 91240 ST MICHEL ou téléphoner après 17H50 au 60 16 65 29.

Département 92
Echange sur MCD Prince of Persia ou Road Avenger contre Silpheed. Demander Samir vers 16H30 au 46 56 93 85.

Département 93
Ech. ou vds Road Rash ou Bulls VS Blazers ou Sonic ou Street of Rage 1 ou Game Genie contre Fatal Fury ou NHLPA Hockey 94 ou Altered Beast ou Quack Shot ou Kid Chameleon. Contacter Nicolas au 48 22 18 74 ou au 43 71 33 51.

VENTE

Département 06
Vds WWF, Joe Mont. 2, Rol. Thunder 2, Thunder Force 3, Toe Jam & Earl (125F chacun). Tél. : Thomas ap. 18H au 93 91 10 74.

Département 13
Vds MD TBE + 2 man. + 8 jx (J. Pond 2, Mercs, Thunder Force 4, Dragon's Fury...) + ad. jap : 2100F. Tél. : François au 91 89 74 48.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	
BATTERIE PACK TURBO	299 F	

LOUPE GROSSISSANTE			69 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM			99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	95 F	MICKEY MOUSE	159 F
WOLFCHILD	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
ALIEN 3	99 F	OLYMPIC GOLD	159 F
BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	175 F
CHAKAN	99 F	FORMULA 1	189 F
SHINOBI	99 F	JURASSIK PARK	189 F
SPIDERMAN	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
SONIC	139 F	NBA JAM	189 F
STREET OF RAGE	139 F	SUPER MONACO GP 2	189 F
CHUCK ROCK	159 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
DONALD DUCK	159 F	SONIC CHAOS	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX 2	269 F	DR ROBOTNIK'S	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
ALADDIN	299 F	ROAD RASH	299 F
DESERT STRIKE	299 F	WINTER OLYMPIC	299 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	59 F	BACK TO THE FUTUR II	139 F
THE NINJA	59 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
CYBER SHINOBI	79 F	MICKEY 1	139 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	ROCKY	139 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC	139 F
KUNG FU KID	79 F	WONDERBOY 2	139 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	WONDERBOY 3	139 F
TIME SOLDIER	99 F	SIMPSONS	179 F
ALIEN SYNDROME	99 F	ADDAMS FAMILY	199 F
KENSEIDEN	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
LORD OF THE SWORD	99 F	SONIC 2	199 F
RESCUE MISSION	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F
SECRET COMMAND	99 F	T2 JUDGEMENT DAY	199 F
SPACE HARRIER	99 F	COOL SPOT	209 F
SPEEL CASTER	99 F	ROAD RUNNER	209 F
TENNIS ACE	99 F	SONIC CHAOS	209 F
THUNDER BLADE	99 F	STAR WARS	209 F
VIGILANTE	99 F	MORTAL KOMBAT	229 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

ADDAMS FAMILY	295 F	ROAD RASH	299 F
ALADDIN	299 F	ROBOCOP / TERMINATOR	299 F
ASTERIX II	299 F	SONIC CHAOS	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
FORMULA 1	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

OUVERTURE D'UN RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

MEGADRIVE

MENACER (neuf) + 6 JEUX 199 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 1 jeu	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 3 jeux	895 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + STREET FIGHTER II"	1190 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX	TEL

ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
MANETTE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
MANETTE 6 boutons	99 F	2 manettes 6 boutons infra rouge	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
SONIC	79 F	DESERT STRIKE	275 F
STREET OF RAGE	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	FATAL FURY	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	JURASSIC PARK	275 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
MICKEY	139 F	SENSIBLE SOCCER	275 F
MICKEY ET DONALD	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MOONWALKER	139 F	TEAM USA BASKET	275 F
QUACKSHOT	139 F	NHLPA HOCKEY 94	299 F
TERMINATOR	139 F	ALADDIN	314 F
KID CHAMELEON	139 F	FIFA SOCCER	314 F
ALIEN III	199 F	SONIC PINBALL	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	314 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	VIRTUAL PINBALL	314 F
POPULOUS	199 F	WINTER OLYMPICS	314 F
TERMINATOR 2	199 F	MORTAL KOMBAT	349 F
SUPER MONACO GP	199 F	NBA JAM	349 F
OLYMPIC GOLD	249 F	ETERNAL CHAMPIONS	379 F
ASTERIX	275 F	SONIC 3	379 F
COOL SPOT	275 F	STREET FIGHTER II"	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON BALL Z	TEL	GAUNTLET 4	449 F
STAR TREK	TEL	HYPER DUNK	449 F
STREET OF RAGE 3	TEL	LANDSTALKER	449 F
VIRTUA RACING	TEL	LOST VIKINGS	449 F
PSG FOOTBALL	399 F	MC DONALD TREASURELAND	449 F
ZOMBIES	399 F	NEW CASTELVANIA	449 F
ART OF FIGHTING	449 F	PRINCE OF PERSIA	449 F
DUNE	449 F	SUBTERANNIA	449 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 1290 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Offre dans la limite des stocks disponibles.

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	PRINCE OF PERSIA	279 F
BATMAN RETURN	279 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	THUNDERHAWK	299 F
JAGUAR XJ 220	279 F	SONIC	299 F
SHERLOCK HOLMES	279 F	SILPHEED	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CLIFFHANGER	399 F	JURASSIC PARK	449 F
FLASHBACK	399 F	NHL HOCKEY 94	449 F
MICROCOSM	399 F	TERMINATOR	449 F
MORTAL KOMBAT	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
SENSIBLE SOCCER	399 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
GROUND ZERO TEXAS	449 F	DRACULA	TEL

** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ (1) 43.290.290+

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGAFORCE 05/94

petites annonces

Vds 1 MD 2 manettes : 480F et jx à partir de 130F. Ecrire à AITELLI Robert, 21 Traverse de la Sabliere, 13011 MARSEILLE.

Vends jeux MD European Club Soccer, Side Pocket, Street of Rage II, prix : 150F le jeu. Tél. à Philippe au 42 05 14 61.

Vends jeux MD Mickey 2 : 250F, Sonic 1 et 2, Mortal Kombat : 270F, Altered Beast : 99F, Quackshot : 200F, Street 1 : 150F, Rolo. Téléphoner à Julien au 91 72 01 40 si répondeur laisser message.

Département 14

Vends MD + 2 manettes + 12 jeux : 2000F ou possibilité de vente séparée. Ecrire à BUHLER Vincent, 20 Rue Pierre Semard, 14550 BLAINVILLE S/ORNE.

Département 16

Vds jx sur MD Sonic I : 100F, Street of Rage I : 120F et Sonic II : 300F, bon état (boîtier et livret d'origine) + 1 man. neuve (1 an). Tél. à Arnaud au 45 78 03 15.

Département 19

Vends ou échange nombreux jeux sur MD de 100F à 200F. Demander Steve après 18H au 55 20 26 84.

Département 24

Vends MD + 10 jeux (Sonic I, II, TMHT 4, Mickey, Street of Rage, Chuck Rock, Terminator...) + 3 manettes + adaptateur MD/MS + 7 jeux MS TBE, valeur : 4550F, cédé : 2600F. Téléphoner à Nicolas au 53 54 92 24.

Département 25

Vends Ecco, Strider, Joe Montana, Str. of Rage, Jordan VS Bird, Budokan, Spiderman, Truxton, prix : 150F pièce, ach. sur MCD Thunderhawk, Mortal Kombat, Ground Zero Texas, Lethal Enforcer. Téléphoner au 81 59 25 48.

Département 26

Vends ou échange sur MD Ecco the Dolphin, Tecmo World Cup, Ultimate Soccer et Two Crude Dudes, prix : 150F. Téléphoner au 75 98 36 85.

Département 29

Vends MD 2 + 2 manettes + 6 jeux, prix : 1700F. Appeler Rémi après 17H30 au 98 97 88 33.

Vds sur MD Menacer + 6 jx : 400F, Space Harrier II, Sonic : 150F, S.of Rage : 200F, Senna's GP II, Desert Strike : 250F, SF II : 400F. Vds aussi MS + 1 jeu : 200F. Tél. au 98 40 94 85 ou écrire à SEVELLEC Jonathan, 630 Rue des Moulins, 29860 PLOUVIEN.

Département 31

Vends jeux MD 150F à 250F Quackshot, Tazmania, Moonwalker, James Pond, Joe Montana 2, LHX Attack Chopper, Altered Beast, James Buster Boxe, Megalomania. Contacter Pierre après 18H au 61 26 89 63.

Département 34

Vends K7 MD Flashback : 200F, Formula One : 200F, Tazmania : 150F, Kid Chameleon : 150F, F22 : 150F, possibilité échange. Téléphoner à David aux HR au 67 62 65 93.

Département 37

Vds sur MD S. of Rage 2, Mickey et Donald : 250F l'un, Aladin : 300F ou contre Sonic 3, Landstalker, Eternal Champion, Sonic Spinball, Tiny Toons, autres. Tél. au 47 44 46 09.

Département 38

Vends Flashback, Tazmania, USA Team : 200F pièce et Moonwalker : 150F. Téléphoner au 74 96 33 03.

Urgent ! Vends sur MD M&D : 100F, I. Jones + C. Rock : 200F, Aladin : 250F, Lotus II : 250F, J. Park : 200F, sur MCD Jaguar x J220 : 250F ou le tout + Off Road (GG) : 1100F. Demander Hervé au 74 29 93 62.

Département 39

Vends Sonic 3 : 400F ou échange contre Landstalker. Téléphoner à Eric au 84 43 04 23.

Département 41

Vds jx sur MD Sonic : 100F, Streets of Rage, Spiderman : 150F pièce, Sunset Riders : 200F, Flashback : 200F. Tél. à Florian entre 17H30 et 19H30 (poss. éch.) au 54 42 71 59.

Département 42

Vends Sega MD avec 8 jeux + 1 man. avec raccords, Sonic I et II + Road Rash + Mickey + After Burner 2 + Fantasia + Out Run + Rolo tout en excel. état, valeur : 3600F, vends : 1700F. Contacter le 77 36 56 78.

Département 45

Vends MD + 3 jeux Street Fighter II', Street Of Rage II et Jungle Strike + 3 manettes (Pro 2, 6 boutons) le tout vendu : 1400F. Téléphoner après 18H au 38 44 06 72.

Département 47

Vends jeux MD James Bond 007, Mickey, Another World, Mega Games 1, prix : 200F pièce, Asterix : 230F ou le tout : 1000F. Téléphoner au 53 68 84 91.

Département 57

Vends Lethal Enforcers, Mortal Kombat, Bob, Paperboy 2, Chakan, Asterix, Crueball, Wiz'n Liz, Jungle Strike... Téléphoner à Christophe au 87 92 55 95.

Département 60

Vends MD TBE + 2 pads + 8 jeux (Eswat, Super Monaco GP, Super Volleyball, Mario Lemieux, Hockey, Sonic 1 & 2, Quackshot, Mortal Kombat) prix : 1500F à débattre. Téléphoner au 44 58 88 78 urgent.

Département 62

Vends Mega CD II + Silpheed + Thunder Hawk + Road Avenger + Final Fight, 2600F l'ensemble, vente séparée possible, état neuf. Contacter Mr Minet au 21 94 27 41.

Vends MEGADRIVE + 10 jeux + 3 manettes dont 2 avec fonctions Turbo, prix : 1000F ou échange contre Atari STE 520 M40 avec souris et au moins 50 disquettes. Téléphoner après 18H au 21 44 44 03.

Département 66

Vends jeux MD Double Dragon 3 prix à débattre ou échange contre Desert Strike ou Ecco the Dolphin. Appeler Guillaume au 68 95 43 52.

Département 69

Vends MD jap. + 1 jeu Global Gladiator + 1 manette BE prix : 700F. Téléphoner à Guillaume au 74 65 53 68.

Département 71

Vends jeux MD à l'unité 100F à 150F ou le lot de 14 : 1400F que des nouveautés, NBA JAM, Fifa Soccer, Davis Cup, Mortal Kombat, Wimbledon, Royal Rumble, Greatest, Heavy Weights, Road Rash 2... Téléphoner au 85 26 50 56.

Département 72

Vends Sonic 1.: 100F, Street Of Rage 1 : 100F, Alien 3 : 150F, Street of Rage 2 : 200F, Jurassic Park : 200F. Téléphoner à GOUPIL Mathieu après 18H au 43 20 22 68.

Vends jeux MD TBE Tazmania, Global Gladiators : 200F pièce. Appeler Kévin entre 17H et 20H au 43 42 40 90.

Vds jx MD Street Fighter 2, Mortal Kombat, Sonic 3, Shinobi 3, T2, Chakan, Micro Machines, Street of Rage 2 ou échange Fifa Eternal Champion, The Lost Viking. Tél. au 43 80 59 95.

Département 74

Vends Fatal Fury et Gaire : 350F et échange Lemmings contre The Lost Vikings, Mega CD ech. Final Fight contre toute proposition. Téléphoner après 17H au 50 43 42 39.

Vends Jordan VS Bird, Mickey et Krusty : 100F, Decap Attack et Pit Fighter : 150F et Sonic : 50F. Ech. Fatal Fury et Batman Returns contre Jurassic Park ou NBA JAM ou autres. Téléphoner à Vincent de 17H30 à 20H au 50 75 16 75.

Département 75

Vends ou échange jeux MD, achète nouveautés. Téléphoner à Sam au 43 68 02 04.

Vends nombreux jeux MD. Tél. à Nicolas au 42 40 29 84.

Vends sur MD Eternal Champions : 400F, Mickey et Donald, Sonic 2, Puggsy : 200F, Wimbledon 2, SMGP II : 250F ou échange contre Aladdin, Winter Olympics, Road Rash 2. Ecrire à DUMONTEIL Christophe, 41 Rue de Chateau Landon, 75010 PARIS et envoyer timbre pour réponse.

Vends MD 2 + Fifa International Soccer + 2 pads neufs, le tout en TBE + mags garantis 1 an acheté, il y a 1 mois, prix : 1200F. Tél. à Varma au 47 39 59 83 (répondeur si absent).

Département 77

Vends jeux MD à partir de 80F (15 jeux en tout) ou vends par lot. Vends aussi jeux SNIN, Atari 2600 et MSX. Contacter Christophe à partir de 19H au 60 04 46 67.

Département 78

Vends nombreux jeux Mega CD, prix sympa. Téléphoner après 20H au 30 23 90 86.

Vends Golden Axe : 300F et Simpson's : 200F ou échange contre Lost Vikings ou NBA Showdown 94 ou ach. max. 400F. Téléphoner à Steve sauf le week-end au 30 71 66 46.

Vends MD + 1 pad + Sonic + Altered Beast + Power Clutchsg : 150F, Kid Chameleon, Quack Shot, Speed Ball 2, Mickey, Street of Rage, Shadow Dancer, Thunder Force 3) TBE ! Téléphoner à Vincent au 39 50 43 18.

Vends nombreux jeux Mega CD prix sympa. Appeler après 20H au 30 23 90 86.

Département 87

Vends Shadow of the Beast : 100F, autres jeux à : 100F et Powermonger : 200F, Megalomania : 150F. Contacter Guillaume au 55 77 21 08.

Département 90

Vends jeux MD Splaterhouse II : 150F, Thunder Force IV : 200F. Téléphoner à Sébastien au 84 26 80 97.

Département 91

Vends James Pond II : 250F, Sword of Sodan : 200F ou les 2 jeux : 400F. Contactez-moi après 18H au 69 01 39 75.

Département 92

Vds sur MD Tiny Toons, SMGP 1, Shining Force, Sonic 2, Hell Fire, G. N' Ghosts : 100F à 250F. Tél. à Jean-Yves au 47 88 29 13.

Département 93

Vends Terminator : 140F, T2 Arcade Game : 190F. Téléphoner après 18H40 à Vincent au 43 30 19 80.

Vends MD + MCD 2 + 2 manettes + 3 jx CD (Sonic CD, Batman Returns, Road Avenger) + CDX Pro 2, prix : 2500F + nombreux jeux de 100F à 150F. Demander Stéphane au 40 10 16 05.

Vends Mega CD avec 4 jeux : 2500F, vends jeux MD Evander Holyfield's : 250F, World Class Leader Board : 200F, European club Soccer : 250F, Deadly Moves : 250F, Galahad : 200F. Téléphoner après 19H au 48 60 08 72.

Département 94

Vends Street of Rage : 90F, Quackshot : 130F, Centurion : 120F et pleins d'autres jeux ainsi que sur MS. Me contacter ou laisser message sur répondeur avec vos coordonnées au 49 83 93 16 ou écrire à ILLOUZ Alexandre, 14 Rue G Sand, 94500 CHAMPIGNY SUR MARNE.

Vends jeux MD Thunder Force IV, F22, Dragon's Fury, Centurion, Crueball, Immortal, prix : 150F à 200F, Street Fighter 2' + manette 6 boutons : 400F. Appeler Jérôme de 8H30 à 16H en semaine au 49 77 34 84.

Vends jeux MD (neuf boîte + notice) de 150F à 200F (Sonic 1 et 2, Galahad, S. Fighter II', F22...). Téléphoner de 19H à 21H30 au 48 83 64 90.

Vds MD fra. + 13 jeux, valeur totale : 7300F, vendu : 1200F. Téléphoner à Hicham après 19H au 48 90 73 27.

Vends MD + 2 manettes Pro + 1 Game Genie + 12 cassettes 93, valeur : 6000F, vendu : 3500F à débattre. Contacter Laurent après 18H au 48 80 62 99.

Département 95

Vds 10 jx de 100F à 200F Flashback, Sonic 2, SP Monaco GP, Talespin, Talmits, Toe Jam & Earl, Macdonals, Mega Games 2, Galaxy Force II, Simpson. Contacter le 39 94 41 31.

BELGIQUE

Vds SF 2 Champion ED (2000FB/325FF), Golden Axe 2 (1200FB, 200FF). Ecrire ou appeler David, 42 rue Albert 1, 7100 LA LOUVIERE, tél. 003264-281193 (064) le jeudi de 9H à 18H.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 28

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

LA LIGNE 100%

ASTUCES

24H/24 PAR TÉLÉPHONE

ENFIN DISPONIBLE EN FRANCE

36 707 706

MEGADRIVE • MEGA CD • SUPER NINTENDO • GAME BOY

Compose le 36 707 706 (numéro super-valable pour toute la France) sur ton téléphone et découvre des astuces inédites pour les meilleurs jeux, des vies infinies, des crédits illimités, des écrans cachés, des bonus supplémentaires... Choisis ton niveau de départ, combats avec de nouveaux personnages, collectionne les armes sans t'occuper des munitions, recopie le password du dernier niveau. 200 nouvelles combines chaque semaine sur la ligne 100% astuces.

Edité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

BUBBA 'N' STIX

Notre héros farfelu et son ami, un bâton alien doué d'intelligence, ont atterri en catastrophe sur une étrange planète après s'être fait capturer par un vaisseau spatial alien. Pour retourner sur Terre, Bubba doit trouver toutes sortes de façons d'utiliser son bâton, afin de resoudre des enigmes, vaincre des adversaires, et déjouer les tentatives comiques de son ravisseur qui veut à tout prix le rattraper. Un jeu d'enigmes à défilement mult-directionnel!.

MEGA DRIVE

CORE DESIGN LIMITED

Core Design Ltd. Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Bubba 'N' Stix © Core Design Ltd. All rights reserved. SEGA™ and MEGA DRIVE™ are all registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.